



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Dirección General de Estudios de Posgrado

Facultad de Educación

Unidad de Posgrado

**El método didáctico de los juegos de rol y el
rendimiento académico de los alumnos de la
especialidad de Periodismo de la EAP de
Comunicación social de la UNMSM en el periodo 2017-
II**

TESIS

Para optar el Grado Académico de Magíster en Educación con
mención en Docencia en el Nivel Superior

AUTOR

Llamil Fidel VÁSQUEZ VALENCIA

ASESOR

Julia TEVES QUISPE

Lima, Perú

2020



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Vásquez, LL. (2020). *El método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de Periodismo de la EAP de Comunicación social de la UNMSM en el periodo 2017-II*. Tesis para optar el grado de Magíster en Educación con mención en Docencia en el Nivel Superior. Unidad de Posgrado, Facultad de Educación, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

HOJA DE METADATOS COMPLEMENTARIOS

Código ORCID del autor	“—”
DNI o pasaporte del autor	07479513
Código ORCID del asesor	0000-0002-7009-9937
DNI o pasaporte del asesor	23865799
Grupo de investigación	“—”
Agencia financiadora	
Ubicación geográfica donde se desarrolló la investigación	<p>Lugar: Perú, Lima, Lima, Lima, avenida Óscar Raimundo Benavides 2699.</p> <p>Coordenadas geográficas: Latitud: -12.0512559 Longitud: -77.0853327</p>
Año o rango de años en que se realizó la investigación Obligatorio	Enero de 2017-Diciembre de 2018
Disciplinas OCDE	<p>EDUCACIÓN</p> <p>Educación General http://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>

Nota: tomar en cuenta la forma de llenado según las precisiones colocas en la web.
https://sisbib.unmsm.edu.pe/archivos/documentos/recepcion_investigacion/Hoja%20de%20metadatos%20complementarios_30junio.pdf



ACTA DE SUSTENTACIÓN VIRTUAL N° 37-DUPG-FE-2020-TR

En la ciudad de Lima, a los 7 días del mes de octubre del 2020, siendo la 5:00 pm., en acto público se instaló el Jurado Examinador para la Sustentación de la Tesis titulada **EL MÉTODO DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS DE ROL Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DE LA ESPECIALIDAD DE PERIODISMO DE LA EAP DE COMUNICACIÓN SOCIAL DE LA UNMSM EN EL PERIODO 2017-II.**, para optar el Grado Académico de **Magíster en Educación con mención en Docencia en el Nivel Superior.**

Luego de la exposición y absueltas las preguntas del Jurado Examinador se procedió a la calificación individual y secreta, habiendo sido **MUY BUENO** con la calificación de **DIECISIETE (17)**

El Jurado recomienda que la Facultad acuerde el otorgamiento del Grado de Magíster en Educación con mención en Docencia en el Nivel Superior al Bach. **LLAMIL FIDEL VÁSQUEZ VALENCIA.**

En señal de conformidad, siendo las 6:00 pm se suscribe la presente acta en cuatro ejemplares, dándose por concluido el acto.

Dr. JORGE RIVERA MUÑOZ
Presidente

Dra. JULIA TEVES QUISPE
Asesora

Dr. YOLVI OCAÑA FERNÁNDEZ
Jurado Informante

Dra. DORIS FUSTER GUILLÉN
Jurado Informante

Dr. EDGAR DAMIAN NÚÑEZ
Miembro de Jurado

**Mi agradecimiento profundo a mi querida alma mater, la
Decana de América, a mis padres Encarnación y Eufemia y
sobre todo a mi amada esposa Sofia Arango, por su
cariño, comprensión y apoyo.**

Informes favorables	iii
Dedicatoria.....	v
Índice general.....	vi
Lista de cuadros.....	ix
Lista de figuras.....	x
Resumen.....	xi
Abstract	xii

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1.-Situación problemática	1
1.2.-Formulación del problema.....	3
1.3.- Formulación de la hipótesis.....	4
1.4.- Justificación teórica.....	6
1.5.- Justificación practica	6
1.6.-Objetivos	7
1.6.1 Objetivo general.....	7
1.6.2 Objetivos específicos	7

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1.- Marco filosófico – epistemológico de la investigación	9
2.2.- Antecedentes de la investigación	10
2.3.- Bases teóricas	18
2.3.1.-Los juegos de rol	18
2.3.1.1.-Generalidades	19
2.3.1.2.- Características	22
2.3.1.3.-Aportes de la psicología social a los juegos de rol.....	25
2.3.1.4.-Los juegos de simulación.....	27
2.3.1.5.-Método didáctico de los juegos de rol en el Boston College.....	28
2.3.1.6.-Características del método pedagógico de los juegos de rol.....	30
2.3.1.7.-Fases de los juegos de rol en la escuela.....	31
2.3.1.8.-Los juegos de rol en la EAP de Comunicación Social de la UNMSM	32
2.3.2.-Rendimiento académico	36
2.3.2.1.-Medida del rendimiento académico.....	38

2.3.2.2.-Factores del rendimiento académico.....	39
2.3.2.3.-Tipos de rendimiento académico.....	40
2.3.2.4.-Rendimiento académico en los cursos de la especialidad de periodismo.....	41
2.3.2.5.-Rendimiento académico y el modelo educativo de la UNMSM.....	43
2.3.2.6.-El juego de rol y el rendimiento académico en la EAP de Comunicación Social de la UNMSM	47

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1.-Tipo de investigación	54
3.2.-Diseño de investigación.....	54
3.3.-Población y muestra.....	55
3.4.-Técnicas de instrumentos de recolección de datos	55
3.5.- Confiabilidad de los instrumentos de medición.....	56
3.5.1.-Test de Juegos de Rol para Universitarios.....	56
3.5.1.1.-Ficha técnica.....	57
3.5.1.2.-Descripción de la prueba.....	57
3.5.1.3.-Confiabilidad del constructo	58
3.5.2.- Instrumento para medir el rendimiento académico	59
3.6.- Validez de los instrumentos de recolección de datos.....	59
3.7.- Glosario de términos	62

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.-Análisis, interpretación y discusión de los resultados	64
4.1.1.-Resultados de la variable 1: Juegos de rol	65
4.1.2.-Resultados de la variable 2: Rendimiento Académico	66
4.2.-Pruebas de hipótesis.....	67
4.2.1.-Análisis estadístico inferencial de la hipótesis general.....	69
4.2.1.1.-Contraste de hipótesis específica 1.....	70
4.2.1.2.-Contraste de hipótesis específica 2	72
4.2.1.3.-Contraste de hipótesis específica 3.....	73
4.2.1.4.-Contraste de hipótesis específica 4	75
4.3.-Presentación de resultados.....	77

CONCLUSIONES.....	81
RECOMENDACIONES.....	82
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	84
ANEXOS	89

LISTA DE CUADROS

- Tabla 1. Escala de valoración e índices
- Tabla 2. Análisis de confiabilidad-Juegos de rol
- Tabla 3. Análisis estadístico de las opiniones de los expertos
- Tabla 4. Modelo para valorar en niveles de validez estandarizado
- Tabla 5. Escala de valoración
- Tabla 6. Juegos de rol
- Tabla 7. Rendimiento académico
- Tabla 8. Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov
- Tabla 9. Correlación entre el juego de rol y el rendimiento académico
- Tabla 10. Correlación entre el rol del profesor y el rendimiento académico
- Tabla 11. Correlación entre la selección de los participantes y el rendimiento académico
- Tabla 12. Correlación entre las reglas de los juegos de rol y el rendimiento académico
- Tabla 13. Correlación entre la actuación y evaluación en los juegos de rol y el rendimiento

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Juegos de rol

Figura 2. Rendimiento académico

RESUMEN

En el presente trabajo de investigación describimos el grado de correlación entre las variables “juego de rol” y “rendimiento académico” en la especialidad de periodismo, del periodo académico 2007-II. Es una investigación de tipo básico, debido a que sus resultados enriquecen el conocimiento científico teórico; es de nivel descriptivo-correlacional y asume el diseño no experimental descriptivo-correlacional de corte transversal, puesto que establece relación entre dos variables: el método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico. La población y muestra estuvo conformada por 65 alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social, matriculados en el periodo 2017-II. Se empleó la técnica de la encuesta y el instrumento fue el cuestionario estructurado para medir el método didáctico de los juegos de rol, que consta de 20 preguntas y mide las dimensiones: rol del profesor, selección de los participantes, reglas de juego y actuación y evaluación. También se utilizó la técnica del análisis de datos y se usó como instrumento las notas de los alumnos matriculados en el periodo académico 2017-II, para medir el rendimiento académico.

La encuesta fue validada por un grupo de expertas y presenta una confiabilidad de 0.993. Los resultados demuestran que existe una correlación directa y significativa entre el método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo académico 2007-II.

Palabras clave: El método didáctico de los juegos de rol, rendimiento académico.

ABSTRACT

In the present research we describe the degree of correlation between the variables "role play" and "academic performance" in the specialty of journalism at San Marcos University, from the academic period 2007-II. It is a basic type of research, because its results enrich the theoretical scientific knowledge. It is descriptive-correlational and has a non-experimental descriptive-correlational cross-sectional design, since it establishes a relationship between two variables: the didactic method of role-playing games and the academic performance. The population and sample was conformed by 65 students of the specialty of journalism of the EAP of Social Communication, enrolled in the period 2017-II at San Marcos University. The survey technique was used and the instrument was a structured questionnaire to measure the didactic method of role games, which consists of 20 questions and measures the dimensions: role of the teacher, selection of the participants, rules of the game and their implementation and evaluation. The data analysis technique was also used and the grades of the students enrolled in the 2017-II academic period were used as an instrument to measure academic performance.

The survey was validated by a group of experts and has a reliability of 0.993. The results show that there is a direct and significant correlation between the didactic method of role-playing and the academic performance of the students of the journalism specialty of the EMS of Social Communication at the UNMSM in the academic period 2007-II.

Keywords: the didactic method of role-playing games, academic performance.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1.-Situación problemática

Cuando un estudiante o egresado de la carrera de Comunicación Social de la mayoría de universidades del país ingresa a laborar en un diario y redacta su primera nota informativa, la primera observación que recibe generalmente del editor es que no ha tomado en cuenta el contexto de la noticia. Quien escribe estas líneas, en base a su experiencia como periodista en diversos diarios de Lima desde 1997 hasta el 2016, ha sido testigo de las dificultades que la mayoría de los practicantes tienen para situar una noticia en su contexto.

Muchas veces el novel periodista redacta una nota cumpliendo con todas las reglas de estilo periodístico, pero sin revisar los antecedentes del hecho noticioso, así como evaluar los datos adicionales que pueda tener en el momento de su realización e identificar el elemento más importante de la noticia. Debido a ese descuido o impericia, el aspirante a reportero casi siempre escribe lo que ya se ha publicado el mismo día o en días pasados o resalta la información por su elemento menos importante. Los más aplicados estudiantes solo cumplen con aplicar la técnica periodística de la 5W+H (What, Who, When, Where, Why, How), para realizar el primer párrafo o entrada de un texto informativo.

En la práctica parte de esta deficiencia se resuelve revisando todos los diarios del día antes de redactar una noticia para no repetir un hecho pasado. Sin embargo, leer todos los periódicos del día no es suficiente porque se da el caso de que existan

noticias publicadas días o meses antes sin un seguimiento constante y entonces es necesario revisarlas y escribirlas desde un nuevo punto de vista y con nuevos datos. Asimismo, es obligatorio revisar los archivos de los periódicos más representativos y estar al tanto de los noticieros radiales y televisivos, así como de los portales web informativos, para tener una visión completa del acontecer local en el campo (político, local, policial, económico, espectáculos, etc.) en el que se desempeña el periodista.

Para que los estudiantes de periodismo adquieran la capacidad de percibir la actualidad y el valor de una noticia, se requiere de un entrenamiento adicional que no se da en los cursos tradicionales de Redacción Periodística o asignaturas afines impartidos en la mayoría de universidades del Perú, donde se emplea una metodología dedicada exclusivamente a perfeccionar el texto sin tomar en cuenta su respectivo contexto. En las aulas siempre se enseña la conocida técnica periodística de la “pirámide invertida” (que incluye la 5W+H), llamada así porque en el primer párrafo o *lead* se resume toda la información y luego se desarrolla el texto con los detalles de mayor a menor importancia. Los detalles pueden incluir declaraciones y antecedentes (*tie-in*). El titular de la información siempre se realiza al final y busca impactar para llamar la atención del lector.

La técnica de la pirámide invertida no ha dejado de aplicarse hasta ahora en la redacción de los informes diarios y semanales de la prensa escrita, y sirven como base para la elaboración de los textos informativos en la prensa radial y televisiva. En las aulas se ahonda en el análisis y en las diversas estrategias de su empleo en el texto, pero no se enseña a evaluar el grado de actualidad informativa tal como se hace en los medios de comunicación. En las clases es común analizar, además, diversos elementos de estilo y dejar trabajos de redacción que no exigen una rigurosidad en el análisis del contexto de un hecho noticioso. Solo se evalúa el estilo, pero se minimiza el criterio de actualidad tan importante al elaborar la noticia.

De esta forma, se aprende a redactar informes diarios enfatizando más en el texto que en el contexto. De ahí, se pasan a describir y analizar otras especies periodísticas como la entrevista, la crónica, el reportaje, el reportaje de investigación, el informe interpretativo, y el periodismo de creación (o “nuevo periodismo”). Es por eso que

cuando los alumnos o egresados de la mayoría de las universidades ingresan a un medio de comunicación a realizar sus prácticas tienen problemas a la hora de escribir un informe, porque no cuentan con un adecuado entrenamiento en el análisis del contexto.

En el análisis del contexto no puede dejarse de lado, tampoco, la importancia de la ética en la elaboración de la información noticiosa, debido a la preeminencia del periodismo sensacionalista en nuestro país, la cual cuenta con la aceptación de la mayoría de la población por factores relacionados con la manipulación informativa con fines político-económicos (Van Dijk, 1990). En este contexto es necesario recalcar el papel importante de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en la formación de profesional de sus alumnos y egresados, quienes son reconocidos en los medios de comunicación como los más destacados en el periodismo reporteril y en la elaboración de contenidos informativos detrás de cámaras.

Reconocidos periodistas como Manuel Jesús Orbegozo, Jorge Hani Legunda y César Lévano han jugado un rol importante en la formación de generaciones de periodistas responsables y comprometidos con el desarrollo moral del país. Estos maestros del periodismo utilizaron la estrategia educativa de los juegos de rol para que los alumnos puedan asumir su papel de futuros periodistas desde las aulas y fuera de ellas. De esta manera, se potenciaba el aprendizaje de la elaboración del texto en el marco de una adecuada percepción de contexto del hecho noticioso.

1.2.-Formulación del problema

En tal sentido la interrogante se formuló en los términos siguientes:

a. Problema general

¿Qué relación existe entre el método didáctico de los Juegos de Rol y el Rendimiento Académico de los estudiantes de la especialidad de Periodismo de la Escuela Académico Profesional de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II?

b. Problemas específicos

- ¿Qué relación existe entre el Rol del Profesor y el Rendimiento Académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II?
- ¿Qué relación existe entre la Selección de los Participantes en los juegos de rol y el Rendimiento Académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II?
- ¿Qué relación existe entre las Reglas de los Juegos de Rol y el Rendimiento Académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II?
- ¿Qué relación existe entre la Actuación y Evaluación en los juegos del rol y el Rendimiento Académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II?

1.3.- Formulación de la hipótesis

Las hipótesis representan un elemento fundamental en el proceso de investigación. En tal sentido, las hipótesis formuladas para el presente trabajo son:

a. Hipótesis general.

- **Ha: Existe relación significativa** entre el método didáctico de los Juegos de Rol y el Rendimiento Académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.
- **Ho: No existe relación significativa** entre el método didáctico de los Juegos de Rol y el Rendimiento Académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

b. Hipótesis específicas.

- **H1: Existe relación significativa** entre el Rol del Profesor y el Rendimiento Académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.
- **Ho: No existe relación significativa** entre el **método didáctico de los juegos de rol** y el **rendimiento académico** de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.
- **H2: Existe relación significativa** entre la Selección de los Participantes y el Rendimiento Académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.
- **Ho: No existe relación significativa** entre la Selección de los Participantes y el Rendimiento Académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.
- **H3: Existe relación significativa** entre las Reglas de los Juegos de Rol y el Rendimiento Académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.
- **Ho: No existe relación significativa** entre las Reglas de los Juegos de Rol y el Rendimiento Académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.
- **H4: Existe relación significativa** entre la Actuación y Evaluación en los Juegos Del Rol y el Rendimiento Académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.
- **Ho: No existe relación significativa** entre la Actuación y Evaluación en los Juegos Del Rol y el Rendimiento Académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

1.4.- Justificación teórica

El presente estudio aspira a ser un estudio de reconocimiento y sistematización epistemológicos del empleo de los juegos de rol educativos en la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM sin dejar de lado su respectiva incidencia en el rendimiento académico de los alumnos. Los profesores y periodistas de la escuela siempre han resumido su actividad pedagógica con la frase coloquial de que “el periodismo se aprende en la calle o en la práctica”.

Por lo tanto, defendemos la importancia del presente estudio en los aspectos epistemológicos de la Educación y de la Comunicación Social, en cuanto a que resalta la pertinencia pedagógica de los juegos de rol en la enseñanza del periodismo, puestos que estos juegos vivenciales permiten que los alumnos puedan asumir su rol de futuros periodistas en el duro campo de la competitividad laboral y como profesionales responsables al servicio de la sociedad.

1.5.- Justificación practica

Diversos investigadores coinciden en indicar que la docencia universitaria todavía está signada por el paradigma educativo tradicional del rol central del profesor en la clase con el dominio de la teoría sobre la experimentación, problemática que se hace aún más patente en la formación de los estudiantes de la especialidad de periodismo. La presente investigación advirtió que el juego de rol educativo empleado por docentes de la especialidad de periodismo en la EAP de Comunicación Social de la UNMSM permitió un aprendizaje significativo del periodismo y su óptimo

rendimiento académico entre los estudiantes al asumir el rol de reporteros observadores de la realidad social.

La frase de experimentados hombres de prensa, que hemos mencionado, de que “el periodismo se aprende en la calle” también se ha hecho patente en el uso de los juegos de rol educativos, los cuales se emplean desde la creación de la carrera por docentes y reconocidos periodistas, que sin pasar por las aulas universitarias se formaron en las salas de redacción de importantes diarios y que sabían perfectamente cómo enseñar la profesión. Si bien actualmente en la EAP de Comunicación Social de la Decana de América, esos legendarios periodistas que emplearon los juegos de rol educativos para formar a generaciones tras generaciones de alumnos ya no están entre nosotros, su legado pedagógico continúa a través de exalumnos sanmarquinos que ahora se desempeñan como periodistas, docentes e investigadores de nuestra casa de estudios.

1.6.-Objetivos

1.6.1 Objetivo general

Establecer la relación entre los Juegos de Rol y el Rendimiento Académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

1.6.2 Objetivos específicos

- a. Determinar la relación entre el Rol del Profesor y el Rendimiento Académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

- b. Determinar la relación entre la Selección de los Participantes en el Juego de Rol y el Rendimiento Académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.
- c. Determinar la relación entre las Reglas de los Juegos de Rol y el Rendimiento Académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.
- d. Determinar la relación entre la Actuación y Evaluación en los juegos del rol y el Rendimiento Académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1.- Marco filosófico – epistemológico de la investigación

La década de los 60 va a ser testigo del nacimiento de los juegos de rol como método educativo de enseñanza en el marco de la aplicación de la Escuela Activa en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los Estados Unidos. (Amézquita y Moreno, 2001). Quintana y Cámac (2007) señalan que la Escuela Activa es un movimiento pedagógico que se generó a fines del siglo XIX y se acentuó a partir de 1914. “La Escuela Nueva en las palabras de su iniciador, el pedagogo suizo M. Pierre Bovet, quien utilizó por primera vez la expresión en 1917, significaba: ‘la escuela que considera siempre al niño como organismo activo’. Esta idea fue el aporte más significativo de esa época” (Quintana y Cámac, 2007, p.153).

La corriente pedagógica del constructivismo va a retomar los planteamientos de la Escuela Activa para solucionar problemas pedagógicos en la escuela y trata de integrar básicamente las teorías de aprendizaje de Jean Piaget, Lev Vigotsky, David Ausubel, Jerome Bruner, así como las estrategias de aprendizaje de Novak y Gowin. (Quintana y Cámac, 2007). Huerta (2001) afirma que los métodos activos hacen participar a los alumnos en la elaboración misma de sus conocimientos, a través de acciones que pueden ser internas o externas, que requieren de un esfuerzo personal de búsqueda o de creación.

Los métodos y técnicas activas constituyen en la actualidad las estrategias

predominantes del quehacer pedagógico del docente; quien es el promotor, creador y propiciador de actividades significativas trascendentes, capaces de promover la construcción de aprendizajes a través de juegos o técnicas que favorezcan la interacción entre alumno-alumno, alumno-docente; como una relación horizontal de cooperación e interacción, como un estilo didáctico en el proceso de construcción de aprendizajes. (Huerta, 2001, p. 107).

2.2.- Antecedentes de la investigación

Giraldo, Yurani (2014). En su trabajo de investigación *Juegos de rol para mejorar la producción y comprensión oral en estudiantes de francés II* (Colombia), muestra el uso de juegos de rol como estrategia para mejorar la comprensión y la producción oral en los estudiantes de francés II del programa académico Ingeniería Agronómica de la Universidad de La Salle, en Colombia, primer cuatrimestre del 2013. La metodología utilizada fue la investigación acción educativa, que permitió obtener resultados pertinentes. Los juegos de rol, en la muestra escogida, y los resultados de la tabulación del examen diagnóstico y el examen final revelaron una mejora en el rendimiento académico de los estudiantes de francés II tanto en la comprensión como en la producción oral.

Forero, Deissy y Loaiza, Jenny (2013). En su tesis *El juego de rol: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un colegio privado de Bogotá* (Colombia), empleó el método de investigación pre-experimental de la autora Diana Larsen-Freeman, para detectar una situación problema que debe validarse a través de una prueba inicial. Luego se diseñó una herramienta para solucionar al problema planteado, y se evaluaron los resultados de la intervención a través de una prueba final. Los instrumentos para la recolección de información fueron las observaciones de las primeras clases de inglés, la prueba inicial realizada durante las intervenciones de la práctica, el diseño de 6 talleres basados en juego de roles y la prueba final efectuada durante la última sesión de los talleres. Los registros

de los resultados de esta investigación en los estudiantes del nivel preescolar del colegio Universidad Libre fueron cualitativos y por tanto las expectativas frente a la implementación de los juegos de roles en las clases fue satisfactoria para las investigadoras ya que los niños recordaban gran parte de la información presentada durante las sesiones, y por ende incrementaron notablemente su participación dentro de las actividades y además se comunicaban en inglés la mayor parte del tiempo y durante la interacción en los juegos de rol utilizando las oraciones propuestas para las fases de práctica y producción. La investigación destaca que se mejoró mucho el respeto entre compañeros en comparación con las primeras sesiones. Se evidenció también que una estrategia de los juegos de rol propicia la comunicación en lengua extranjera y contribuye con el reconocimiento y producción de conocimientos, ya que los estudiantes ahora utilizan y diferencian el idioma extranjero de su lengua materna y al tener más exposición en inglés recordaron el conocimiento y se comunicaron en lengua extranjera con mayor facilidad. La investigación concluye que la implementación de esta propuesta puede ser completamente exitosa si se utiliza como una estrategia constante para las clases de inglés, ya que se constató que estos talleres basados en juego de roles, propician espacios para la comunicación e interacción entre la mayoría de los estudiantes de lengua extranjera. Con un seguimiento constante y mayor participación, los estudiantes podrán acopiarse de mayores oportunidades de reconocer y entender contextos en inglés para comunicarse.

Cáceres, Nelly (2012). En su tesis de maestría *Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la escuela militar de Chorrillos*, subraya la importancia de la influencia del juego de rol como estrategia de aprendizaje por competencias en los cadetes de la Escuela de Oficiales de la Escuela Militar de Chorrillos. Usa el tipo de investigación descriptivo porque solo identifica el fenómeno tal como se presenta en la investigación y es básica porque busca la influencia entre las variables. El diseño del estudio es no experimental descriptivo puesto que se describen las variables de manera independiente. Se evidenció que la variable juegos de rol es una estrategia motivadora en el aprendizaje por competencias y se usa el enfoque cuantitativo. La investigación estableció que los juegos de rol mejoraron significativamente los aprendizajes por competencias, cognitivo, procedimental y actitudinal en los cadetes de la Escuela Militar de

Chorrillos. Su conclusión es que existió influencia estadística significativa entre el juego de rol como estrategia motivadora y el aprendizaje por competencias en los cadetes de la Escuela de Oficiales de la Escuela Militar de Chorrillos.

Gaete-Quezada, Ricardo (2011). Su investigación *El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios* (Tesis Magíster de la Universidad de Antofagasta, Chile), tuvo como objetivo determinar la relación práctica del uso del juego de roles como estrategia para obtener aprendizaje significativo en la formación de estudiantes universitarios. La muestra estuvo constituida por 250 estudiantes de tercer año de las carreras de Administración Pública, Administración de Empresas y Trabajo Social. La metodología es tipo descriptivo correlacional, diseño no experimental. Los resultados obtenidos mostraron una mejora evidente en el rendimiento académico de los estudiantes, en comparación con la evaluación tradicional de los contenidos de la asignatura observada. Además, se aportaron elementos metodológicos para replicar la experiencia.

Martínez, José (2009). Su tesis doctoral *Influencia del rol-playing en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería* (Universidad de Alicante, España) tuvo como objetivo encontrar la influencia del juego de rol educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería y descubrió que mejora la capacidad de afrontar situaciones complejas y estresantes en los cuidados de los pacientes. El diseño de la investigación es no experimental y correlacional. La muestra estuvo conformada por 250 alumnos del 3º ciclo de enfermería de la Escuela de Enfermería de la Universidad de Alicante de 2008 – 2009. Los resultados reportan que existió influencia del juego de rol educativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje de enfermería. Existió una actitud favorable del estudiante de enfermería (75.5%) ante los juegos de rol. Se encontró opinión favorable (68.2%) de alumnos sobre el valor de los juegos de rol tras su incorporación al mercado laboral. Conclusión: Existió una influencia significativa de los juegos de rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería, lo cual dista de lo que ocurre diariamente en la práctica docente.

Vera-Mostacero, Nelver (2007). Su investigación *Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos*

del quinto grado de educación secundaria del colegio particular adventista José de San Martín de Trujillo (Perú), muestra la eficiencia y utilidad de la del juego de rol para mejorar la comprensión y producción oral en el aprendizaje del idioma inglés en las clases regulares del nivel secundario, siempre que los profesores motiven a sus estudiantes a trabajar dentro de un aprendizaje cooperativo. Esta investigación está basada en el enfoque comunicativo, donde situaciones concretas son propuestas a los estudiantes para motivar el trabajo escolar y garantizar una enseñanza-aprendizaje eficaz. El juego de rol se realizó en base al marco teórico, la identificación del problema y los objetivos planteados. La muestra fue tomada del quinto grado de secundaria del colegio adventista José de San Martín, con 13 alumnos como grupo de control y 13 como grupo experimental. El estudio estuvo dirigido por los indicadores de evaluación: seguridad personal, expresión, fluidez, espontaneidad, uso del vocabulario, precisión y comprensión auditiva. El proceso de aprendizaje se desarrolló en tres etapas: preparación de los roles, actuación y ensayo del rol, discusión y mejoramiento de la dramatización. Los resultados comprobaron la hipótesis.

Albán, Joselo (2017). Su tesis doctoral *Eficacia del programa preventivo y motivacional en el rendimiento académico, la motivación por los estudios, y el consumo de alcohol, en los estudiantes de la Escuela de Psicología de la Universidad Técnica de Babahoyo, Provincia de Los Ríos, Ecuador*, concluye que dicho programa logró que los alumnos presenten cambios positivos en la motivación por la carrera elegida. El tipo de investigación es causal y el diseño es cuasi experimental. La muestra es de tipo no probabilística, y estuvo conformada por 30 estudiantes del grupo control y 30 estudiantes del grupo experimental. Los resultados muestran que no existe diferencias significativas respecto al rendimiento académico y la motivación por los estudios entre el grupo experimental y el grupo control en el pre-test. Sin embargo, el grupo experimental evidencia mejores condiciones en el post test en relación al grupo de control, respecto al consumo de alcohol en riesgo, perjudicial y dependiente, para generar un aumento en la motivación y disminuir la falta de motivación para incrementar el rendimiento académico, en los alumnos de la Escuela de Psicología de la Universidad Técnica de Babahoyo. El rendimiento académico en esta investigación es entendido con un criterio de productividad, y su evaluación tiene como objetivo aumentar la eficiencia del proceso y sus resultados.

El rendimiento es la suma de diferentes factores que actúan en la persona que aprende. La investigación concluye que el rendimiento académico es una medida de las capacidades del alumno, que expresa lo que ha aprendido a lo largo del proceso educativo. Señala que la calificación es el medio más usado para operacionalizar el rendimiento académico en el ámbito de la educación superior, debido a la subjetividad de los docentes. Respecto a la evaluación indica que hay una diversidad de postulados que se agrupan en dos categorías: los dirigidos a la consecución de un valor numérico (u otro) y aquellos encaminados a favorecer la comprensión de la evaluación como parte del aprendizaje. Sin embargo, considera como de suma importancia la primera categoría que se expresa en las calificaciones universitarias.

Casanatán, Richard (2017), en su investigación *Efectos del Programa de Tutoría “Huellas”, en el desarrollo de la inteligencia emocional y en el rendimiento académico de los estudiantes del primer ciclo de Humanidades de la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima Metropolitana en el año 2014*, analiza los efectos del programa de tutoría “Huellas” en el desarrollo de la inteligencia emocional y el rendimiento académico de los estudiantes del primer ciclo de humanidades de la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima, para fortalecer sus habilidades sociales. Menciona que el concepto de rendimiento académico está ligado al de aptitud, por lo cual sería el resultado de esta y de factores volitivos, afectivos y emocionales. Explica que el rendimiento académico se ve muy influenciado por variables psicológicas que son propias del individuo como la ansiedad y el estrés. El rendimiento en este trabajo de investigación es entendido como producto de la relación entre un alumno y su entorno social, el cual fija unos rangos sobre los niveles mínimos de desaprobación ante un determinado cúmulo de conocimientos y/o aptitudes. Para medir la inteligencia emocional, se basa en la teoría del Test de Baron, que reúne los componentes intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo de estrés y estado de ánimo general. Evalúa las variables del estudio, antes y después de la aplicación del programa de tutoría, para determinar sus efectos. Respecto a la variable rendimiento académico, considera que sí hubo cambios en el desarrollo educativo al evaluar los promedios ponderados de los alumnos antes del inicio y después de la finalización del programa.

Camarena, Carroll (2017), en su tesis *Estrategias de enseñanza virtual docente y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del curso Desempeño Universitario en la Universidad Científica del Sur, año 2015*, establece que sí existe relación entre las estrategias de enseñanza virtual y el rendimiento académico de los estudiantes del semestre 2015 –II de la Universidad Científica del Sur. También, describe ambas variables y establece la relación entre los tipos de estrategias y el rendimiento de los estudiantes. Se elaboró un cuestionario, en el marco del enfoque teórico de Díaz y Hernández, para obtener información sobre la variable estrategias de enseñanza virtual. El diseño de la investigación es no experimental, transversal y descriptivo-correlacional. Se aplicó la prueba, para obtener información de las notas del curso de Desempeño Universitario, a 244 estudiantes de 11 aulas de 24, que fueron seleccionadas bajo un muestreo no probabilístico por conveniencia. Los resultados mostraron que no existe relación entre las estrategias de enseñanza virtual docente y el rendimiento académico de los estudiantes de la asignatura de Desempeño Universitario en todas las aulas, excepto en el aula P, donde se halló una relación significativa, positiva y débil. Los resultados para ambas variables fueron concluyentes: el 45.5% de los estudiantes mencionan que sus docentes utilizan estrategias de enseñanza virtual para realizar la dinámica de clase del curso de Desempeño Universitario. El 43.9% opinó que siempre y el 10.7% que a veces. Con relación al rendimiento académico, los resultados evidenciaron que un gran porcentaje de estudiantes, el 75.6% aproximadamente, tiene notas aprobatorias, e incluso buenas calificaciones, la mayoría obtuvo notas de 16, 17, 18 y 19 como promedio final de curso. En esta tesis se define el rendimiento académico como el reflejo de lo que se aprendió en una asignatura en un periodo de tiempo determinado, según los objetivos planteados, y prestando atención a valores cuantitativos. Sin embargo, la investigación precisa que la medición cuantitativa lleva implícita varios aspectos cualitativos, debido a que la naturaleza multidimensional del rendimiento académico dificulta establecer criterios únicos sobre el valor de dicha variable en una universidad.

Huanca, Luzmila (2017), en su tesis *Niveles de comprensión lectora y rendimiento académico en estudiantes de la especialidad de Enfermería Técnica del Instituto Superior Tecnológico Público Juan Velasco Alvarado en San Gabriel, distrito de Villa María del Triunfo - Lima, 2014*, investiga los niveles de

comprensión lectora y su relación con el rendimiento académico de la especialidad de enfermería técnica del Instituto Superior Tecnológico Público Juan Velasco Alvarado de San Gabriel, distrito de Villa María del Triunfo, Lima. La población estuvo conformada por 200 estudiantes de la especialidad de Enfermería y la muestra por 132 estudiantes. El diseño del estudio es transeccional, correlacional, causal y bivariado. Para la recolección de datos se elaboraron tres cuestionarios estructurados con sus respectivas comprensiones de lectura como medición, los cuales constan de las siguientes dimensiones: por un lado, nivel literal, inferencial, crítico-valorativo; y por otro lado, las notas de promedio que se aplicaron al total de la muestra. En esta tesis el rendimiento académico del alumno es el indicador del nivel de aprendizaje alcanzado por el alumno. Destaca que el rendimiento académico es una “tabla imaginaria de medida” del aprendizaje logrado en el aula, que constituye el objetivo central de la educación, pero aclara que en el rendimiento académico intervienen muchos factores externos al estudiante, tal como la calidad del maestro y el ambiente de clases, la familia, el programa educativo, etcétera; y variables psicológicas o internas, entre las que se menciona la actitud hacia el curso, la inteligencia, la personalidad, el autoconcepto y la motivación. El estudio afirma que el rendimiento académico del alumno está en relación directa con su nivel intelectual, el cual precisa tiene que ver con las calificaciones y sus capacidades e incapacidades que influyen en la resolución de los problemas y la inteligencia emocional.

Velásquez, María Teresa, en su tesis doctoral *Habilidades cognitivas de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de la carrera profesional de Educación de la UNAMAD*, 2014, señala que sí existe una relación entre las habilidades cognitivas de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes de los ciclos VIII y IX de la carrera profesional de Educación en las especialidades de Inicial y Especial, Primaria e Informática, y Matemática y Computación de la Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios. Es un estudio cuantitativo cuasi experimental, con grado de validez suficiente y con un enfoque empírico - analítico. Para la investigación se consideró al total de la población de alumnos de los ciclos VIII y IX, que asistieron de manera regular a la universidad en los años 2014 y 2015; no se determinó la muestra de investigación por la limitada cantidad de estudiantes. El grupo experimental estuvo conformado por 100 alumnos de las especialidades de Primaria e Informática, Matemática y Computación, cuyos promedios de notas eran iguales o inferiores a 65 puntos; mientras que el grupo de control estuvo conformado

por 100 estudiantes de las especialidades de Inicial y Especial, cuyas notas eran iguales o superiores a 70 puntos. El estudio muestra que existen mejoras en el rendimiento académico luego de la aplicación de las estrategias cognitivas de aprendizaje. Define el rendimiento académico como una capacidad que responde a estímulos educativos, susceptible de ser interpretado según objetivos o propósitos educativos preestablecidos. El rendimiento es también una medida que manifiesta lo que un alumno ha aprendido según dichos objetivos y propósitos preestablecidos en los programas de estudio. Explica que el rendimiento académico es una variable que es medible en niveles. Menciona las calificaciones como las variables usadas por los investigadores sociales para medir diversos conceptos estrechamente asociados como el rendimiento académico, el desempeño académico, el aprovechamiento académico, el logro académico, el éxito o fracaso académico, etc. Sin embargo, estas distinciones no invalidan la pertinencia de analizar el rendimiento académico a través de las calificaciones, pues constituyen un eje importante de certificación de logros.

Segura, Stella (2016), en su tesis de maestría *Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes de la maestría del III semestre de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2015*, establece la correlación entre las variables estrategias de aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes de maestría del III Semestre de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2015. La población fue de 170 estudiantes y la muestra no probabilística estuvo conformada por 110 alumnos. Para la recolección de datos se usó la técnica de la encuesta y el instrumento fue el cuestionario estructurado. En la prueba de hipótesis general se halló estadísticamente un coeficiente de correlación de $Rho = 0.683$. El estudio concluyó que una buena aplicación de estrategias de aprendizaje produce un buen rendimiento académico. También determinó que la moderada aplicación de estrategias motivacionales produce un buen rendimiento académico. Señaló, además, que una buena aplicación de las estrategias cognitivas produce un buen rendimiento académico. Con relación a las estrategias metacognitivas, el estudio estableció que produce buena respuesta en el rendimiento académico. Se observó que, pese a una reducida aplicación de las estrategias de administración de recursos, todavía se produce una buena respuesta en el rendimiento académico. Asimismo, se encontró que una moderada aplicación de las estrategias colaborativas causa una moderada

respuesta en el rendimiento académico. Concluye que una buena aplicación de las estrategias tecnológicas causa buena respuesta en el rendimiento académico de la población estudiada. Segura define el rendimiento académico como el resultado de lo aprendido por el estudiante, que obtiene buenos resultados debido a su perseverancia, a su interés y a la consagración a sus estudios. Explica, además, que la valoración del rendimiento académico conduce a la relación entre lo que se aprende y lo que se logra desde el punto de vista del aprendizaje. Esta relación es medida con una nota que es el resultado de la sumatoria de las notas de aprovechamiento del estudiante en las diferentes actividades académicas a las que se sometió en un ciclo académico determinado.

2.3.- Bases teóricas

2.3.1.-Los juegos de rol. En el presente estudio nos ocuparemos del empleo de los juego de rol en la enseñanza-aprendizaje de redacción periodística en la EAP de Comunicación Social de la UNMSM. Respecto a los juegos didácticos, Huerta (2001) subraya que son métodos y técnicas activos predominantes en el quehacer del docente, quien actúa como promotor de aprendizajes a través de juegos que favorezcan la interacción entre el profesor y los alumnos de manera horizontal y colaborativa.

Birkenbihl (2008) resalta que el juego de rol educativo es una dramatización de un aspecto de la realidad realizada por el profesor en el aula con el fin de que los alumnos adquieran conocimientos al interpretar personajes enmarcados en un conjunto de reglas preestablecido. “Los juegos de rol tienen fines eminentemente pedagógicos pues los estudiantes reciben instrucciones sobre cómo comportarse en una aventura de aprendizaje que a la larga se convierte en una historia” (Birkenbihl, 2008, p. 198).

¿Cuáles son las ventajas de los juegos de rol? En primer lugar permite que el grupo discuta de forma acalorada, incluso a veces violenta. A menudo se producen opiniones muy dispares sobre si un actor debe ser censurado por su actitud, cuáles son los motivos que provocan determinada conducta y cuál sería el mejor camino para corregir o dominar una situación complicada. (Birkenbihl, 2008, p. 201).

De esta manera, Birkenbihl (2008) afirma que el estudiante extrae las siguientes ideas: Primero, se acostumbra a no formarse un juicio a la ligera sobre las personas al trabajar con ellas en grupos. Segundo, comprende que no existe nunca una solución “absolutamente” correcta para los problemas. Tercero, observa que la misma situación es percibida de manera distinta por las personas afectadas. Cuarto, comprueba que no son justificados muchos prejuicios, por ejemplo los supuestos privilegios de un participante por su apariencia peculiar. Quinto, aprende a reconocer el valor de las discusiones con sus compañeros. Sexto, aprende a deshacerse de conceptos idealistas más o menos ajenos a la realidad, porque se ve forzado a establecer sus consideraciones dentro de ciertos límites determinados por diversos factores.

El juego de rol en el que se tratan problemas de grupo revela otra de las aptitudes menos apreciadas en la práctica cotidiana: saber escuchar. El que dirige una entrevista de modo autoritario, sin pedir sugerencia a los participantes, nunca conseguirá una buena solución a los problemas. (Birkenbihl, 2008, p. 205).

En conclusión, los estudiantes pueden aprender a solucionar problemas a través de una discusión horizontal y formarse de manera significativa si es que encuentran una utilidad práctica a los conocimientos que adquieren. Es más, cuando un alumno asume un papel dramático encuentra informaciones relevantes que serían vistas como vanas en una situación de aprendizaje teórico y eminentemente bibliográfico. En otras palabras, los conocimientos son percibidos como significativos cuando están vinculados con la experiencia.

El éxito del juego de rol se basa (...) en que los participantes defiendan su propia opinión. Dicho de otra manera, cuando, por ejemplo, un participante tiene que desempeñar el papel de una persona, tendrá que actuar tal y como lo haría el jefe de personal de verdad y no cómo se imagina que actuaría un jefe de personal. Antes de empezar el juego hay que dejar claro este importante aspecto a todos los participantes. (Birkenbihl, 2008, p. 205).

En el campo de la enseñanza del periodismo los métodos tradicionales de enseñanza son limitados cuando se imponen conocimientos a través de lenguajes que no son necesariamente significativos para el alumno y que impiden generalmente el desarrollo de su curiosidad y los intereses propios de su nivel de desarrollo cognitivo. El juego de rol educativo como dramatización interactiva realizada por el profesor y sus alumnos, puede ser medido en base a las calificaciones de las habilidades desarrolladas por los personajes para solucionar problemas en un escenario real donde se siguen reglas generales (Amézquita y Moreno, 2001).

El objetivo es contar de manera interactiva una historia que puede ser real para que los estudiantes tengan la capacidad de modificar sus acciones con el fin de salir airoso de un conflicto y aprender sobre la experiencia (Amézquita y Moreno, 2001). Los autores concluyen que los juegos de rol favorecen la adquisición de una gran riqueza expresiva en los aspectos verbal y no verbal, además de estimular el potencial creativo e imaginativo de la persona, y hacer trabajar el razonamiento y la lógica.

Con los juegos de rol los alumnos pueden ser capaces de desarrollar las capacidades de leer y escribir con rapidez, cualidades que son fundamentales en los cursos de la especialidad de periodismo. Asimismo, las tareas de cubrir hechos de interés público (noticias) ya no son percibidas como una tarea pesada, apabullante y estresante, sino como una cadena apasionante de aventuras y un tesoro de retos para realizar una adecuada cobertura noticiosa que sea reconocida como un servicio a la sociedad.

Otra definición asume que el juego de rol es la simulación de un aspecto de la realidad realizada por el profesor en el aula con el fin de que los alumnos adquieran conocimientos al interpretar personajes enmarcado en un diseño educativo previamente establecido (Joyce y Weil, 2009). Pacheco (2004) aclara que el juego de rol no es solo una mera simulación de la realidad, puesto que implica el uso de la dramatización. Precisa que tampoco es un juego cuya finalidad es resolver problemas, sino que es una actividad educativa que busca el logro de aprendizajes significativos.

Birkenbihl (2008) distingue tres tipos de juego de rol: el psicodrama, que es un juego terapéutico; el juego de rol educativo, que es un juego con fines pedagógicos en el que los estudiantes reciben instrucciones de cómo comportarse; y el sociodrama, que si bien es un juego pedagógico, aquí los participantes ya tienen una experiencia personal que pueden usar para la solución de problemas. Además, menciona dos maneras de realizar un juego de rol, uno de los cuales es el juego de rol múltiple y el juego de rol individual. En el primero, varios grupos afrontan el mismo problema simultáneamente, lo que permite comparar después los resultados y analizar el camino seguido por cada grupo. En tanto, el juego individual es realizado por un solo grupo, mientras que los demás asistentes desempeñan la función de observadores.

Explica que el juego de rol múltiple tiene las siguientes ventajas: Primero, permite comprobar nuevas actitudes y tipos de conducta de los participantes de grupos, y confirma la idea de que las diferencias solo se pueden atribuir a la diferente interacción en cada grupo. Segundo, permite comparar los resultados de varios grupos. Y tercero, debido a que todos los asistentes participan en el juego, se evitan muestras de timidez ya que no hay observadores ante los que uno se pueda sentir cohibido. Además, la discusión en varios grupos produce un ambiente competitivo, que impulsa a actuar incluso a las personas más retraídas.

2.3.1.1.- Características. Saeggeesser (1991) menciona que los juegos de rol engloban las características de tres clases de juegos: *game*, *gambling* y *play*. El juego *game* tiene el elemento pragmático que se basa en la preponderancia de

las reglas que regulan el comportamiento de los jugadores; el juego *gambling* tiene como elemento principal la incertidumbre; y el *play* la improvisación. Según Amézquita y Cordero (2001), el encuentro de las características pragmática, incertidumbre y la improvisación en el método didáctico de juegos de rol lo convierte en una herramienta de amplias posibilidades.

El juego de rol es un método didáctico en el que una interacción sincera y conjunta entre los actores conduce al trabajo en equipo. Pero también es una actividad en la que el azar genera incertidumbre y la percepción de hay cosas importantes en juego. Esta sensación conduce a los actores a tomar en serio la dramatización de una actividad profesional y a desplegar del mejor modo las propias habilidades y tratar de mejorarlas. El juego de rol ofrece además un ambiente de improvisación que genera las dos condiciones básicas del aprendizaje: la libertad y la creatividad (Amézquita y Cordero, 2001).

Friedman (1991) analiza el juego *game* para explicar y predecir comportamientos colectivos en la economía, la política y la milicia. El juego, en este caso, es una estructura que depende del grado de interdependencia de los participantes y del grado de convergencia o divergencia de sus intereses, por lo que el reglamento es de suma importancia. Por su parte, Davis (1971) indica también que el reglamento puede responder las preguntas básicas: ¿Cómo deben comportarse los jugadores? y ¿cuál debe ser el resultado del juego? Las respuestas, en este caso, permiten identificar cinco elementos: el grado de comunicación entre los participantes, el establecimiento de acuerdos mutuos, la repartición de las ganancias, la relación entre las acciones de los participantes y el resultado del juego, y la información con que cuentan los participantes.

David (1971) afirma, además, que se pueden pronosticar comportamientos al conocer estas variables y también en influir en las decisiones si se modifican o inventan las reglas de juego que orientan el comportamiento de los participantes. En este punto, podríamos concluir que las reglas que orientan el comportamiento de los jugadores pueden fomentar la comunicación abierta, el trabajo grupal y la cooperación conjunta en un juego de rol.

Respecto al tipo de juego *gambling*, Saegesser (1991) afirma que es una actividad donde se apuesta en un contexto de incertidumbre, y en la que los resultados están determinados por hechos aleatorios, debido a que el jugador no tiene oponentes con objetivos opuestos o coincidentes. Esta apertura a lo imprevisto se puede relacionar con el azar o la suerte como en los juegos de dados, cartas o la lotería. El azar genera una sensación de incertidumbre que conduce a los jugadores a tomar el juego en serio, desplegar las propias habilidades y tratar de mejorarlas.

La condición básica de un juego es la apertura a lo imprevisto. Entonces, la incertidumbre reproduce una de las condiciones esenciales de la vida que está relacionada con la toma de decisiones y genera angustia o esperanza. Estas dos formas de expectación y todas sus variaciones pueden ser inducidas por el juego de rol (Saegesser, 1991, p. 31).

El juego *play* tiene que ver con la conducta que se basa en la improvisación y lleva la posibilidad de un cambio de perspectivas. Saegesser (1991) indica que este tipo de juego de caracteriza por buscar la novedad, que en los animales superiores se presenta como una tendencia congénita a explorar su entorno y resalta que “esto es especialmente claro en el hombre, en el que la exploración no se limita al entorno físico o social, sino también al entorno simbólico” (pp. 38-39).

Amézquita y Moreno (2001) señalan que la improvisación para solucionar problemas se basa en la capacidad que tiene el individuo de llevar a límites insospechados la exploración y modificación de su entorno para resolver los problemas que se presenten en su vida diaria. Destacan que para que la exploración y la modificación puedan desarrollarse y se presente la actitud lúdica enlazada con un conjunto de reglas son necesarias la libertad y la creatividad.

En este punto, Bally (1958) señala que el hombre y los animales se sienten libres cuando juegan de manera instintiva y sin ningún tipo de amenaza a su seguridad. Remarca que esta tranquilidad garantiza al hombre su seguridad

social. “Es esta seguridad la que proporciona el margen en el que tiene su sede la libertad. Ser libre significa hacerse libre. La libertad se comprende como el vencimiento de aquello que se le opone” (Bally, 1958, p. 9).

Winnicott (1985) encuentra en los juegos de rol la posibilidad de fomentar la creación y el descubrimiento siempre en cuando haya libertad como condición básica: “En el juego, y solo en él, pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador” (p. 80). Insiste en que la creatividad es propia de todo individuo sano en un ambiente libre, mientras que la sumisión en un estado de aprisionamiento solo trae la sensación de inutilidad con la consecuente aniquilación de la vida mental.

Explica que, entre grupos de individuos desanimados, que se pasan la vida en campos de concentración o que son perseguidos por un régimen dictatorial, se evidencia que unos pocos conservan su espíritu creador. Señala que todas las personas que pasan sus existencias en esas comunidades enfermas y represivas han abandonado ya todas sus esperanzas y han perdido las características que los hacen humanos, de manera que ya no ven el mundo con una mirada creadora. “En esas condiciones, al individuo no le importa si está vivo o muerto” (Winnicott, 1985, pp. 97-98).

En conclusión, los juegos de rol se basan en un conjunto de reglas seguidas por los personajes que construyen una historia signada por el azar, donde la libertad y la creatividad favorecen la adquisición de conocimientos y el valor importante de la cooperación conjunta. Seagesser (1991) afirma que el método didáctico de los juegos de rol es la combinación de una dramatización, un contexto o realidad, el juego “game” que define las reglas que regulan el comportamiento de los jugadores, y diversos tipos de aprendizaje.

2.3.1.2.-Aportes de la psicología social a los juegos de rol. El psicólogo norteamericano Kurt Lewin (1890-1947) fue el primero en investigar la psicología de los grupos al establecer en 1944 el Centro de Investigación para la Dinámica de Grupos (Research Center for Group Dynamics), en el célebre Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT),

Estados Unidos (Bonin, 1991). Lewin coordinó con un equipo de investigadores el trabajo con grupos de diferentes clases sociales y demostró que el comportamiento de una persona no es producto de su voluntad, sino más bien de la relación dinámica que mantiene con un grupo y en un determinado contexto. Es conveniente aclarar que estas investigaciones no estaban enfocadas a mejorar específicamente a la educación, sino a investigar la influencia de la sociedad en la conducta de los individuos.

A partir de sus experimentos, Lewin creó el concepto de “teoría del campo”, siempre apuntando a los procesos sociales: El individuo se encuentra en un campo de fuerzas y tensiones sociales en el que cada quien influye en los demás. Es posible medir y describir las fuerzas que entran en juego como vectores. Las fuerzas de la persona y el carácter desafiante de las magnitudes en el campo determinan el comportamiento (Bonin, 1991, p. 251).

También propuso el término “investigación de la acción”, para definir al uso del enfoque científico para solucionar diversos problemas sociales, entre los que figuraba la mejora de la educación. Con sus investigaciones, el psicólogo polaco abriría camino al desarrollo de la psicología social. Actualmente, los psicólogos y pedagogos emplean los aportes de la “dinámica de grupos” de Lewin en el campo de la enseñanza y esta pasó a formar parte de las investigaciones educativas.

Este trabajo de Lewin y sus colegas inauguró una verdadera pléyade de investigaciones psicosociales y grupales en el campo educativo, hasta el punto de que es una de las investigaciones más citadas en toda la Psicología Social de la educación e incluso en la propia Psicología Educativa. (Álvaro et al., 1996). Sin embargo, el psiquiatra, psicosociólogo y educador Jacob Levi Moreno tiene la paternidad de crear los juegos de rol a través del psicodrama. Aquí se van a establecer los cuatro puntos cardinales de los juegos de rol en las terapias: la vivencia, el rol, la espontaneidad y la catarsis. (Birkenbihl, 2008; Amézquita y Moreno, 2001). La diferencia del juego de rol educativo y el psicodrama estriba en que este es un método exclusivamente terapéutico para solucionar problemas individuales por medio de la creación espontánea de un rol en un

contexto teatral, pero sin un libreto prefijado. En esta psicoterapia el paciente explora y soluciona las dimensiones psicológicas de sus problemas a través de la representación de situaciones conflictivas.

Por ello, es necesario reconocer que el juego de rol educativo y su relación con el psicodrama en sus aspectos vivencial y espontáneo enriquecen a cada estudiante-jugador en muchas dimensiones de su experiencia formativa y personal. “El parentesco del juego de rol con los efectos del teatro de improvisación y su aplicación en psicoterapia por Jacob Levy Moreno se establece a través de cuatro puntos que comparten: la vivencia, el rol, la espontaneidad y la catarsis” (Amézquita y Moreno, 2001, p. 34).

Según Amézquita y Moreno (2001), el experto en juegos de estrategias David Wesely se basó en la dinámica de grupos y la teoría de los juegos para inventar el papel de director de juego, con el fin de evitar peleas entre los participantes y controlar resultados mediante un juego de reglas y el escenario. También estableció la libre elección de metas diferentes a las de derrotar a un oponente. De esta manera, un solo personaje podía influir en la construcción de una historia con posibilidades de acción infinitas.

Wesely se interesó por la teoría de los juegos y empezó a hacer innovaciones, porque detestaba que los juegos de estrategia siempre derivaran en peleas inútiles sobre la interpretación de las reglas. De esa manera, inventó el concepto de director de juego, para que tenga la función de controlar el resultado de las decisiones. “Tampoco estaba de acuerdo con que la meta de cada jugador fuera vencer a un equipo contrario, así que inventó opciones múltiples de objetivos a alcanzar” (Amézquita y Moreno, 2001, p. 35).

Los juegos conocidos como el ajedrez, ludo y damas sólo son juegos recreativos y solo tienen la dimensión *game* y carecen de roles, porque se apoyan en reglas y el objetivo final se basa en la victoria de un participante o un equipo sobre los demás. Como vemos, los juegos de rol pueden ser usados como entretenimiento, terapia y en la educación. De la misma forma, existen varios tipos de juegos cuya finalidad es entretener o educar.

2.3.1.3.-Los juegos de simulación. Muchas veces se confunde el juego de rol educativo con otro tipo de actividad lúdica conocida como el juego de simulación. Vamos a aclarar sus diferencias y concordancias para evitar confusiones. El juego de rol educativo tiene como finalidad la enseñanza mediante la asunción de roles imaginarios por los participantes en un escenario donde las reglas pueden modificarse para mejorar el aprendizaje y el rendimiento académico. No pasa lo mismo con los juegos de simulación, porque los participantes tienen un rol rígido y buscan resolver problemas de carácter pragmático (Saegesser, 1991).

Amézquita y Moreno (2001) reconocen que el juego de simulación es “el más acabado y cercano al juego de rol” (p.30), porque tiene una estructura, roles y dramatización de un aspecto de la realidad, para solucionar problemas. Sin embargo, afirman que una limitación del juego de simulación es el tipo de roles que se adoptan y la escasa libertad que tienen los participantes.

Saegesser (1991) aclara que en los juegos de simulación “los roles, como norma general, tienden a ser instrumentales: orientados a la eficacia en relación con un entorno restrictivo” (p. 51). Los juegos de simulación son más cercanos a los juegos de rol educativos, debido a que tienen una estructura, roles y simulan una realidad determinada para resolver problemas. Sin embargo, los juegos de simulación no sirven específicamente para la enseñanza, porque se enfoca en solucionar casos de carácter pragmático que en la adquisición de aprendizajes. Un ejemplo de simulación lo encontramos en el juego del Congreso, los actores deben interpretar roles de parlamentarios y defender proyectos de ley que se votarán en el hemiciclo. Aunque los “congresistas” tienen cierto margen de libertad, se pueden hacer unas observaciones: “el rol está definido desde un principio, es relativamente rígido, es sencillo y poco ambiguo” (Saegesser, 1991, p. 51).

Como vemos, la finalidad principal del juego de rol educativo es el aprendizaje por los estudiantes, mientras que los juegos de simulación inciden en la resolución práctica de problemas relacionados con la vida social y tienen que ver con seguir una instrucción. En el método didáctico de los juegos de rol se sustituye el

concepto de competición por el de colaboración mutua, ya que para cumplir satisfactoriamente las tareas todos los participantes deben unir fuerzas y cooperar para llegar a la meta común que es el de absorber conocimientos.

Amézquita y Moreno (2001) reconocen que la importancia del juego de simulación en sus dimensiones pragmática, incertidumbre e improvisación, pero indican que es menester darle una configuración educativa. De esta manera, ambos autores le dan una categoría especial a los juegos de rol educativos al diferenciarlos de los juegos de simulación.

2.3.1.4.-El método didáctico de los juegos de rol en el Boston College. Un ejemplo conocido de juegos de rol aplicados a la enseñanza universitaria la tenemos en el trabajo del profesor de sociología del Boston College, William A. Gamson, quien creó en 1966 el Simsoc (Simulated Society), o en su traducción al español “Sociedad simulada”, que son juegos de rol utilizados en universidades norteamericanas y otros grupos para educar a los alumnos en la resolución de problemas de la sociología, la ciencia política y otras ciencias sociales.

Simsoc es considerado un juego de rol educativo que se basa igualmente en la dinámica de grupos y cuyo "potencial para estimular el proceso de aprendizaje es asombroso" (Gamson, 2000, p. 4), según se puede leerse en el manual elaborado por el catedrático norteamericano. Este juego educativo busca que los participantes aprendan a gobernar una sociedad, donde lidian con problemas como la desigualdad económica, la justicia, la diversidad, la confianza, el poder y el liderazgo mientras negocian su camino a través de las relaciones laborales, la agitación política y los desastres naturales.

Para tener éxito, los jugadores deben utilizar procesos sociales básicos desde la cooperación y la recompensa hasta la amenaza y el castigo. El objetivo de Simsoc es brindar una comprensión más profunda de las experiencias cotidianas vinculadas con problemas que afectan a la sociedad norteamericana. En la quinta edición del manual *Simsoc* se incluyen instrucciones para jugar, materiales para jugar, preguntas de estudio basadas en la participación y lecturas seleccionadas sobre juegos de simulación, liderazgo y procesos sociales.

En los juegos de rol *Simsoc* los participantes asumen el rol de especialistas o profesionales de diversas ramas y líderes sociales que resuelven problemas vinculados con el entorno social en el que se desenvuelven. Los juegos de Gamson consisten en la conformación de grupos sociales con sus respectivos líderes, para resolver problemas políticos, económicos y sociales en un ambiente parecido a una competición entre jugadores de Monopolio, con la diferencia que no se busca ganar sino resolver problemas mediante la experiencia. El objetivo fundamental, en este caso, es que todos los participantes aprendan como afrontar problemas de la vida real, bajo la supervisión de un director de juego.

En la actualidad la industria de los videojuegos ha tomado por asalto a los juegos de simulación con el único fin de entretener. En este caso la simulación no está relacionada con la necesidad de resolver problemas sociales y aquí sus participantes sí tienen que asumir un rol con la única finalidad de obtener distracción. Ahora solo basta con escribir “juegos de simulación” en el conocido buscador *google* para remitirnos a una infinitud de ofertas en videojuegos.

Sin embargo, la facilidad de los videojuegos para captar la atención del público ha sido tomada en cuenta por el gobierno de España, que ha anunciado recientemente, a través del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) del Ministerio de Educación, la conformación de un programa educativo denominado “Simuladores de formación profesional”.

Llegados a este punto, es necesario mencionar que los juegos de Gamson combinados con los videojuegos han dado a la luz un nuevo concepto de juego de simulación orientado al desarrollo de distintas profesiones que implican riesgos para la integridad física de los participantes, como son los casos de la medicina y la milicia. Como es evidente, los juegos de simulación están relacionados íntimamente con el uso de las nuevas tecnologías de realidad virtual al contrario del juego de rol educativo que busca un contacto con la realidad humana y vivencial.

2.3.1.5.-Características del método didáctico de los juegos de rol. En los juegos de rol se identifican dos tipos de actores: el director del juego y los

participantes. Los alumnos interpretan a personajes que trabajan de manera conjunta para alcanzar una meta establecida en la trama del juego. Según Amézquita y Moreno (2001), el director, generalmente interpretado por el docente, es el árbitro y desempeña las siguientes tareas: La descripción del contexto o el escenario; el control y análisis de los sujetos que son parte del contexto y con quienes van a interactuar los participantes; y la determinación del éxito de las acciones de los alumnos a través de la interpretación de las reglas.

Birkenbihl (2008) indica que “una vez distribuidos los papeles, hay que dejar algún tiempo antes de comenzar el juego para que los actores se familiaricen con su papel” (pag.205), es decir identificarse con el personaje que van a interpretar. La mecánica se apoya, pues, en la interacción entre el director del juego y los jugadores. Mientras el director del juego observa y supervisa qué hacen los jugadores y cómo lo hacen; los jugadores le indican que harán en el transcurso del juego. El director determina, entonces, qué tanto éxito han tenido basándose en las reglas.

No debe ocurrir que un actor tenga que mirar sus apuntes durante el juego porque no se acuerda de los hechos que constituyen la base del problema. Esto interrumpe el flujo de la acción y evidencia que solo es un juego. (Birkenbihl, 2008, p. 205).

2.3.1.6.-Fases de los juegos de rol en la escuela. Los profesores norteamericanos Fannie y George Shaftel diseñaron por primera vez en 1967 (el mismo año que Wesely ponía viento en popa su primer juego de rol *Braunstein*) un modelo de enseñanza escolar basado en los juegos de rol, la cual requería que los alumnos representen conflictos para aprender a asumir los roles de otros y observar al mismo tiempo la conducta social de su entorno (Joyce, B. y Weil, M., 2009).

Los esposos Shaftel determinaron que el desarrollo del juego de roles debe pasar por nueve fases, para enriquecer el aspecto central de la actividad de aprendizaje. Preparación de los grupos por parte del profesor; selección de los participantes; ambientación del escenario; preparación de los observadores;

actuación; discusión y evaluación; nueva actuación; nueva discusión y evaluación; y compartir experiencias.

En la primera fase el profesor plantea un problema con ejemplos cotidianos, para provocar el interés de los alumnos y crear un clima de confianza, a fin de que los alumnos puedan exponer todas sus ideas, sentimientos y conductas con libertad. En la segunda fase el profesor y los alumnos elaboran el *motor de cada personaje* (quién es, cómo es, qué hace, qué siente), para que los mismos alumnos elijan los roles que quieren representar. Luego, se hace un esbozo de la situación y se orienta una línea de acción.

Seguidamente, el profesor asigna ciertas tareas a unos observadores para evaluar el realismo, definir los personajes, determinar la eficacia de la representación y las alternativas de acción. Luego, los jugadores deben vivir la situación espontáneamente, respondiendo a sus motivaciones personales; y no deben manifestar respuestas pensadas *a priori*, sino que se debe expresar según lo que suceda en la situación concreta que experimenta.

Luego, se establece una discusión y evaluación sobre la representación que debe ser espontánea, y eso sucederá en la medida que los actores y observadores estén verdaderamente comprometidos. Seguidamente, las representaciones serán enriquecidas por las discusiones, para explorar nuevas posibilidades de acción e intercambio de papeles. Una vez más, los alumnos deben plantear conjuntamente una solución al problema, frente a lo cual el profesor hará hincapié en el realismo de la conclusión, examinando si esa opción puede darse en la vida real.

Finalmente, la meta es relacionar los problemas (representados, discutidos y evaluados) con la experiencia cotidiana, para formular principios de comportamiento y su aplicación a situaciones reales (Joyce, B. y Weil, M., 2009, p. 98).

2.3.1.7.-Los juegos de rol en la EAP de Comunicación Social de la UNMSM: El método didáctico de los juegos de rol en la especialidad de Periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM consta de cuatro dimensiones y es una adaptación universitaria del modelo propuesto por los

Shaftel: El rol del profesor en el establecimiento del juego; la selección de los participantes; las reglas de juego; y la actuación-evaluación.

Hemos denominado a la primera dimensión como rol del profesor, pero no para denotar su función sino para destacar la importancia del docente en la motivación y sensibilización de los alumnos respecto a los problemas a resolver y crear un clima de aceptación y participación en el salón. En esta fase, el docente también explica cómo se trabaja en un periódico y la necesidad del uso de los juegos de rol como método vivencial de enseñanza y aprendizaje; establece las tareas; replantea las tareas; y crea un clima de confianza en el alumno para que haya una discusión horizontal (Joyce, B. y Weil, M., 2009).

En este juego el docente explica a los alumnos el concepto de rol de modo que el alumno se piense a sí mismo como actor e identifique a sus compañeros como tales. En este caso, el profesor asume el papel de director de un diario y los alumnos tienen la misión de jugar a ser periodistas especializados en diferentes campos de interés noticioso, denominados en la jerga profesional como secciones.

Joyce, B. y Weil, M. (2009) afirman que concepto de rol es uno de los fundamentos teóricos esenciales del modelo de juego de roles. “Debemos enseñar a los alumnos a utilizar este concepto, a reconocer roles diferentes, a pensar en la propia conducta y en la de otros en términos de roles (p. 92)”. Hecho esto, el profesor explica la naturaleza y características de la labor de cada sección en un periódico. Aquí, los estudiantes tendrán la libertad de participar en el reconocimiento del escenario, pues este ya está establecido de antemano y es el mismo contexto social que rodea al alumno en cuanto a que observador de la realidad como una entidad generadora de noticias.

Como vemos, el docente tiene la misión de preparar y animar a los estudiantes a participar en esta aventura de aprender. Joyce, B. y Weil, M. (2009) mencionan que en esta fase el profesor presentar un problema que debe suscitar el interés de todos los alumnos al tiempo que crea un clima de confianza. El docente también asume el rol de director de un periódico y se encarga de explicar las tareas o

comisiones periodísticas que realizará cada grupo y los avances que reportarán semanalmente hasta el fin del curso.

En esta dimensión no se descarta que un tema elegido pueda cambiarse por otro cuando en la discusión se advierte que una noticia no tiene continuidad en el tiempo. De esta manera, el docente en esta fase motiva la participación de los alumnos en decidir cómo resolver determinados problemas periodísticos; explica cómo se trabaja en un periódico; recomienda las tareas de cada sección periodística; orienta adecuadamente cuando es necesario replantear una tarea; y crea un clima de confianza en el alumno para que exprese libremente sus ideas.

En la dimensión dos de selección de los participantes se prepara a los alumnos en la aventura de aprender a conciencia y dominar todos los detalles de la puesta en marcha de un periódico. Es importante destacar que no todos los alumnos reaccionan de la misma manera ante una propuesta, por lo que se debe preparar algunas alternativas de solución a cada objeción. El profesor debe tomar en cuenta la elección de los alumnos respecto a qué sección periodística o grupo pertenecer, ya sea locales, policiales, política, judiciales, economía, espectáculo o deportes.

Joyce, B. y Weil, M. (2009) explican que “el docente y los alumnos describen los diversos personajes (cómo son, cómo piensan y qué podrían hacer)” (p. 96), para incentivar su identificación con determinado rol. El liderazgo en cada sección debe ser consensuado para evitar enfrentamientos y disensiones posteriores. De este modo, la elección del jefe de cada sección será consecuencia de la libre elección de los participantes de cada sección periodística. Conformados los grupos, los alumnos pueden consultar con el profesor las medidas a tomar con los participantes que no cumplan con entregar sus informes semanales sobre un tema específico o un tema grupal.

En este punto es necesario el arbitrio del profesor, para evitar desacuerdos que no lleguen a ningún lado o posibles conflictos entre los participantes. De este modo

se logra una identificación con los roles; una conformación democrática de los grupos; una elección consensuada de líderes; una elección consensuada de sanciones a infractores; y la percepción de la necesidad de un arbitrio.

En la dimensión tres de las reglas de juego se produce un acercamiento al trabajo real de una sala de redacción periodística, cuyo desarrollo puede llevarse perfectamente dentro y fuera del aula con el concurso de los alumnos, los cuales asumen el rol de periodistas para elaborar sus informes en base a hechos reales. Amézquita y Moreno (2001) consideran que las reglas son una buena guía, pero no siempre son aplicadas de manera estricta, sino que cada docente es libre de moldearlas de acuerdo a las maneras de jugar de los grupos.

El docente de un curso de periodismo oficia de director y crea las reglas de una “historia” que los alumnos van moldeando y retocando a partir de las acciones que realizan. Para ello, el profesor suele usar las reglas basadas en una bibliografía especializada, las cuales varían según los objetivos de aprendizaje y de la especialidad. En esta fase, el profesor tiene la responsabilidad de establecer las pautas del tipo de publicación elegida (semanal o mensual), escoger en última instancia el tipo de soporte (digital o impreso) y constituir las secciones que puedan desarrollarse de acuerdo a la disponibilidad y cantidad de alumnos.

Las reglas se basan en las técnicas de redacción periodística, en especial el de la crónica. Los alumnos utilizarán el género de la crónica, debido a que esta se apoya en la interpretación y la descripción para su publicación en cualquier medio. La calidad de este tipo de información periodística se basa en la valoración de las noticias y las opiniones de especialistas. Se establece que el docente-director de juego se asegure de que la línea editorial del curso concuerde con la deontología profesional del periodista, el cual se basa en el derecho universal a la libertad de expresión y a la libertad de información, así como tener en cuenta los límites que esas libertades pueden tener.

En este caso, la deontología toma como guía la Declaración de principios de la Federación Internacional de Periodistas (FIP) sobre la conducta de los periodistas (aprobada en 1954 por el Congreso de la FIP), el cual se ha vuelto en el principio

rector de los periodistas y de sus sindicatos para aplicar ética y calidad al periodismo en el mundo. Las reglas de juego periodístico incluyen, también el uso necesario de los apuntes y la pertinencia del manejo de las grabadoras, los imprevistos que se puedan presentar y su preparación ante estos. Las recomendaciones, ante este tema, pueden parecer una nimiedad, pero la experiencia demostrará su importancia.

Los participantes deben conocer también cómo se elabora una agenda periodística diaria y semanal, además de la necesidad del reporte constante de su cumplimiento, para detectar problemas para su solución. Es conveniente aclarar que la revisión de las tareas nos acerca a la fase de actuación-evaluación en su conjunto. Las reglas de juego, entonces, están conformadas por las técnicas de redacción; pautas de conducta; uso de apuntes y grabadoras; elaboración de la agenda periodística; y el establecimiento de un reporte semanal de los avances periodísticos.

La dimensión cuatro de la actuación-evaluación se basa en la interpretación sobre la capacidad de improvisación del profesor y de los alumnos a lo largo de todo el proceso. En esta fase se produce también una actuación-evaluación entre todos los participantes. La actuación-evaluación permitirá solucionar problemas y mejorar el desempeño de los participantes con su consecuente enriquecimiento de los aprendizajes y el rendimiento académico (Joyce, B. y Weil, M., 2009). En los cursos de especialidad de periodismo, el docente y los alumnos evalúan el grado de importancia periodística de los datos que han procesado en base a los criterios de actualidad, novedad, curiosidad, proximidad, novedad, carácter de la fuente, exclusividad, conflicto, interés humano, etc.

Los alumnos, en su rol de periodistas, aprenden a comprobar la veracidad de los datos cuando se topen con noticias falsas o rumores que tanto abundan actualmente en internet y en la sociedad en su conjunto. El director del juego y los periodistas revisan y corrigen el estilo de sus informes, pero el objetivo no es solo cumplir con escribir un informe con un estilo aceptable, sino de lograr afinar un estilo propio y desarrollar la creatividad en el enfoque y la escritura.

De esta manera, los participantes se involucran en el talante crítico y autocrítico de la labor periodística en sus dos vertientes, que son como las dos caras de una misma moneda: una búsqueda constante de la ejecución correcta de la forma y el contenido de los informes. En consecuencia, el objetivo es que los participantes participen junto con el profesor en la evaluación de los datos periodísticos; la verificación de los datos; el aprendizaje del uso de las cuatro “c” del periodismo; el análisis del estilo periodístico; y brindar sugerencias para la mejora de la labor periodística.

2.3.2.-Rendimiento académico. Según Hernández y Barraza (2013), el rendimiento académico de los estudiantes de nivel superior es la suma de diferentes y complejos factores que interactúan en la persona que aprende, y ha sido definido con un valor atribuido al logro del estudiante en las tareas académicas. Se mide mediante las calificaciones obtenidas, con una valoración cuantitativa, cuyos resultados muestran las materias ganadas o perdidas, la deserción y el grado de éxito académico.

Álvaro, M. et al. (1990) resalta la dificultad que estriba en conceptualizar el rendimiento académico debido a que se encuentra determinado por múltiples dimensiones, entre las que destaca la social, educativa-institucional y económica. Sin embargo, reconoce que las medidas más utilizadas para el rendimiento académico han sido, por una parte, las calificaciones escolares y, por otra, las distintas pruebas objetivas o exámenes de rendimiento creados "ad hoc".

El rendimiento académico es indiscutiblemente un concepto multidimensional, en donde convergen distintas variables y distintas formas de medición. Dependiendo de las variables previamente seleccionadas por un modelo causal y de las medidas de rendimiento utilizado, se tendrán concepciones diversas sobre el tema, que conducirán a estrategias de análisis e interpretación determinadas. En este tipo de análisis se consideran, sobre todo, los componentes de contenido cognitivo, no contemplándose aspectos tales como las actitudes, el autoconcepto, la satisfacción, las expectativas, etc. Considerada esta limitación en la medida, el criterio más utilizado por los investigadores es el de emplear como posibles medidas predictoras del rendimiento, tanto las calificaciones escolares como

distintas pruebas objetivas, precisamente para poder contrarrestar la diversidad de criterios de evaluación que, de hecho, contaminan los resultados reales en el aprendizaje de los alumnos (Álvaro, M. et al., 1990, p. 24)

Por ello, la presente investigación ha basado la medición del rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de Periodismo de la EAP de Comunicación Social en las calificaciones obtenidas por los alumnos a través de un informe de los promedios finales, en el semestre 2017-II, el cual ha sido proporcionado por la secretaría de la Escuela Académica Profesional de Comunicación Social de la UNMSM. En ese sentido, se puede percibir que las calificaciones de la mayoría de los alumnos demuestran un alto rendimiento académico.

2.3.2.1.-Medida del rendimiento académico. Diversos autores subrayan que el rendimiento académico en el nivel superior es el resultado de la medida de las capacidades del alumno mediante la evaluación del nivel de sus conocimientos y que se expresa a través de las calificaciones. También coinciden en indicar que el rendimiento académico tiene varias propiedades que son medibles. “Son propiedades objetivas, cuantitativas, y que por lo tanto el rendimiento académico tiene en las calificaciones (o notas) su correspondencia numérica (Hernández, L. y Barraza, A., 2013, p.32).

Sin embargo, es necesario mencionar que para Castejón (2014) el rendimiento académico se mide en base a los resultados a niveles a) psicomotor; b) cognitivo; y c) emocional comportamental. En el nivel cognitivo identifica los aspectos declarativo-conceptual, procedimental y las habilidades y estrategias generales en la toma de decisiones. Sin embargo, coincide con Hernández y Barraza (2013) en que las pruebas cognitivas son las más usadas en la medición del rendimiento académico.

Aunque todos estos tipos de resultados de aprendizaje deben ser desarrollados y evaluados como resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje, el tipo más evaluado es el de tipo cognitivo, el rendimiento académico, en cuanto resultado o producto del proceso; que se evalúa, bien mediante las calificaciones escolares, bien mediante pruebas estandarizadas de rendimiento. (Castejón,

2014, p. 19)

Castejón (2014) subraya, en este punto, que medir el rendimiento académico propone las mismas interrogantes que salen a relucir cuando se habla de evaluar un constructo psicológico o educativo. Sin embargo, reconoce que “la mayoría de los estudios sobre el rendimiento académico emplean indicadores relativamente simples del mismo. Estos indicadores son principalmente las calificaciones escolares dadas por el profesorado y las pruebas objetivas” (p. 22). Valderrama, S. (2002) remarca también que la variable rendimiento académico es generalmente de tipo cuantitativa, porque se expresa a través de valores numéricos y como tal será tomada en cuenta en la presente tesis.

2.3.2.2.-Factores del rendimiento académico. Según Castejón, J. (2014), conocer los factores que inciden sobre el rendimiento puede ser de interés para el profesorado y los responsables de la educación en un país, para impulsar políticas educativas eficaces y desarrollar nuevas prácticas para mejorar la calidad de la educación.

Heredia, Y. (2015) afirma que el rendimiento académico se ve afectado por al menos los siguientes factores: las condiciones individuales del estudiante como: su inteligencia, su género, su edad, su motivación, su autoestima, el estilo cognitivo y de aprendizaje; las condiciones ligadas a su entorno familiar como: la zona socioeconómica en la que vive, la escolaridad de los padres, el ingreso familiar; las condiciones ligadas a la escuela como: las condiciones materiales de la escuela, credenciales de los docentes, etc.

Para Álvaro, M. et al. (1990), los factores del rendimiento académico se pueden agrupar en dos grandes dimensiones. En primer lugar: Todas las posibles influencias que inciden desde el entorno en el que se desarrolla el estudiante; las cuales a su vez, se subdividen en: variables sociofamiliares: que modularían un rendimiento del alumno respecto a las tareas escolares; las variables escolares: que abordan de manera directa el marco institucional en el que opera el alumno desde todos sus ángulos. En segundo lugar, están los factores personales: que se manifiestan y se pueden medir en el propio alumno y que, al igual que las variables del primer bloque, configuran un determinado rendimiento escolar.

Por su parte, Castejón, J. (2014) afirma que los factores que explican el rendimiento académico son: El estudiante: las variables inteligencia, personalidad, formas de aprender, el autoconcepto y la motivación; el profesorado: el uso de las estrategias de enseñanza; y los métodos de enseñanza: las diversas teorías acerca del proceso de aprendizaje que media entre los métodos didácticos y los diversos resultados de aprendizaje y su producto que es el rendimiento académico. Estas propuestas teóricas abarcan las teorías conductistas, las teorías cognitivas de procesamiento de la información y el enfoque constructivista; la escuela: infraestructura y organización; el contexto familiar: la influencia sociocultural; y el sistema educativo: el currículo.

Montes y Lerner (2011) identifican los siguientes factores: Económico: que se relaciona con los recursos que tienen los estudiantes para cubrir su manutención durante el transcurso de sus estudios en un programa académico: residencia, comida, ropa, movilidad, materiales de estudio, entre otros gastos; familiar: que es el ambiente donde crece un individuo y es un escenario que puede favorecer o perjudicar su potencial individual y social, además de influenciar en su actitud frente al estudio, su preparación académica y sus expectativas respecto a la educación superior; académico: referido al desarrollo de la persona en la secundaria y en la universidad; personal: los autores que involucran aspectos del ámbito de lo personal aluden a las variables de esta dimensión como factores individuales o psicológicos del rendimiento académico, la misma que atraviesa otras dimensiones que son el deseo, la intención y la acción de cada persona como individualidad manifestándose en su singularidad; institucional: escoger un colegio o una universidad tiene un peso de valor excepcional, que es un voto de confianza y un compromiso social entre los alumnos y los actores encargados de organizar y gestionar experiencias de aprendizaje para que el estudiante pueda adquirir los conocimientos necesarios para el ejercicio de su profesión.

2.3.2.3.-Tipos de rendimiento académico. Álvaro, M. et al. (1990) afirman que existen diversos tipos de rendimiento que son susceptibles de darse en el proceso educativo y pueden utilizarse legítimamente como índice de valoración. Entre los tipos de rendimiento mencionan: lo individual o grupal: el rendimiento de un alumno o un grupo de alumnos es importante en el momento de verificar su grado de aprendizaje y para replantear o no una estrategia didáctica; lo objetivo o subjetivo: se

da en base a la forma de revisar las tareas. El rendimiento objetivo requiere el uso de herramientas normalizadas, y aquí sólo se busca apreciar el grado de dominio o la capacidad intelectual del alumno. El rendimiento subjetivo, en sentido contrario, se manifiesta a través de la apreciación personal o juicio del docente, en la cual intervienen sus referencias personales.

También mencionan la valoración en lo analítico o sintético. En lo analítico es necesario evaluar cada una de las áreas instructivo-formativas que componen el currículo. Aquí, el estudiante obtiene una calificación para cada asignatura. Por otro lado, la valoración sintética del rendimiento se basa en una sola nota que pretende ser un índice ponderado de lo que un alumno ha rendido en el conjunto de las materias cursadas. Lo satisfactorio o insatisfactorio: se da cuando cada estudiante consigue o no lograr un nivel instructivo-formativo en coherencia con sus capacidades y posibilidades personales. Lo suficiente e insuficiente: esta valoración depende de lo alcanzado por el estudiante teniendo como referencia un nivel avanzado, mediano o mínimo fijado por las autoridades educativas.

Quiere esto decir que en la actividad educativa se pueden evaluar, y por tanto valorar, no solamente la productividad del alumno, sino también la acción de cuantos elementos personales e instrumentales contribuyen al buen término de la educación. (Álvaro, M. et al., 1990, p. 21)

2.3.2.4.-Rendimiento académico en los cursos de la especialidad de periodismo. Los cursos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM se basan en el enfoque por competencias, el cual implica un tipo de evaluación multidimensional que va más allá de la calificación de conocimientos como es el caso del periodismo. Como ejemplo, mencionamos el silabo del curso Periodismo de Investigación, que es definido como una asignatura teórico-práctica orientada a la aplicación de metodologías, técnicas y estrategias en el diseño de proyectos de investigación periodística sobre fenómenos sociales, políticos, económicos o culturales. Además incluye el manejo de las fuentes de información periodística, así como la responsabilidad ética en el trabajo periodístico.

Al respecto, Álvarez, J. (2008) afirma que la competencia significa saber y saber hacer, conocimiento y acción, teoría y práctica, reflexión y acción. En ese sentido, Pérez (2007) señala que la evaluación debe ser formativa, mientras que la función del docente debe ser el de tutoría, lo que implica planificar, acompañar, evaluar y reconducir el proceso de aprendizaje.

Moreno, T. (2012) indica que la evaluación por competencias debe superar la visión estrecha de cuantificar el rendimiento del aprendizaje descuidando el proceso. Considera que esta valoración prioriza los contenidos de tipo cognoscitivo; se centra en el profesor como protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje; emplea escasas herramientas (exámenes escritos); es homogeneizadora, al no considerar los distintos ritmos y variedad de aprendizajes, entre otros rasgos. Por tanto, plantea que se debe priorizar la evaluación formativa, porque está centrada tanto en el proceso como en el producto; y considera la complejidad del aprendizaje. Asimismo, estima que la valoración formativa prefigura distintos contenidos y los cuantifica empleando diversas técnicas e instrumentos: proyectos de investigación, resolución de problemas, estudio de casos, ensayos, reportes de investigación, exposiciones orales, rúbricas, exámenes, entre otros, además del uso de la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación.

Seguidamente, Moreno, T. (2012) menciona algunos métodos y técnicas de evaluación afines al enfoque por competencias como la observación, la entrevista, los proyectos, el aprendizaje basado en problemas (ABP), los estudios de casos, las rúbricas, el aprendizaje cooperativo, el portafolio, exámenes escritos y las simulaciones informáticas, etc. Según Bujan, K. (2011), la complejidad de la evaluación a través de tareas complejas, como en la carrera de periodismo, se encuentra en “el centro mismo modelo de la formación por competencias” (p. 47).

Una evaluación con las características mencionadas resulta contraproducente para una formación por competencias, ya que el desarrollo y la adquisición de éstas demandan una participación activa y comprometida del alumno con su propio aprendizaje. Nadie puede adquirir las competencias por otro. Si esta afirmación es válida para cualquier tipo de aprendizaje, todavía es más acuciante para el caso de las competencias, porque sólo mediante su actuación

“en contexto” el sujeto puede demostrar el grado de dominio que posee de las competencias logradas. (Moreno, T., 2012, p. 8).

Esta observación coincide plenamente con la aplicación y evaluación del método didáctico de los juegos de rol en los cursos de la especialidad de periodismo. Como se ha indicado, la evaluación es constante y orientada al aprendizaje complejo de saberes, actitudes y aptitudes. “Ser competente significa saber gestionar lo complejo, porque la vida, los grupos de individuos o el entorno son en sí mismos complejos” (Bujan, K., 2011, p. 47).

2.3.2.5.-Rendimiento académico y el modelo educativo de la UNMSM. El Modelo Educativo de la UNMSM, publicado por el Vicerrectorado Académico el año 2017, se incorpora al debate y a las propuestas planteadas en la Unesco, respecto a la misión y los fines de la educación superior en el siglo XXI. En ese sentido, la Decana de América parte de la propuesta de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI, dirigida por Jacques Delors, que entiende la educación como parte importante de la vida apoyada en cuatro pilares: Aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser. La UNMSM (2017) establece que hoy "importa concebir la educación como un todo. En esa concepción las reformas educativas deben buscar inspiración y orientación, tanto en la elaboración de los programas como en la definición de las nuevas políticas pedagógicas" (p. 25).

La formación por competencias se basa en el reencuentro de dos corrientes teóricas en las ciencias de la educación: el cognitivismo y el constructivismo. El cognitivismo se ocupa de la manera en la que el aprendiz adquiere y aplica los conocimientos y las habilidades (Lasnier, 2000). Por lo tanto, propone estrategias de formación susceptibles de favorecer la construcción gradual de los conocimientos en el estudiante tomando en cuenta los elementos afectivos, cognitivos y meta cognitivos de los mismos. (Bujan, K. et al., 2011, p. 38)

El Modelo Educativo de San Marcos integra los siguientes enfoques, entre los cuales podemos resaltar el constructivismo y la pedagogía cognitiva propios de los juegos de rol. También el aprendizaje complejo: que promueve la adquisición

de conocimientos en la educación universitaria mediante la contextualización holística, la gestión de la incertidumbre, la pertinencia conceptual y la transdisciplinariedad. Hace suyo, asimismo, el enfoque del constructivismo: donde el conocimiento es construido por el propio alumno a partir de sus estructuras cognitivas y la información del medio. “Las estructuras cognitivas se modifican constantemente y proveen nuevas lecturas de la realidad” (p. 24).

Incluye la pedagogía cognitiva porque fortalece la elasticidad del pensamiento y las condiciones necesarias para su moldeamiento a los cambios constantes en la ciencia, tecnología, historia y sociedad, así como plantea el desarrollo de habilidades de metacognición. Rescata el valor de la pedagogía humanista en el desarrollo del ser humano, su concepción de la persona como un ser multidimensional e integral, su énfasis en la formación de los valores humanos, y el compromiso ético enlazada con el devenir de la humanidad, la priorización de la cultura de paz y la construcción de un perfil integral de los estudiantes universitarios. Asimismo, la Decana rescata el aporte de la pedagogía histórico-cultural, que plantea que el desarrollo del ser humano se produce más allá de la esfera cognitiva; que existe una unidad entre lo cognitivo y lo emocional; que la formación en valores se da al mismo tiempo que el proceso educativo; que plantea la necesidad de una educación universitaria con sentido crítico y creativo para lograr la transformación social.

El Modelo Educativo San Marcos también integra 10 ejes transversales que sirven de guía para la formación integral de los estudiantes, la cual es necesaria para la puesta en marcha de las metodologías activas y su evaluación adscritas. El primer eje es el aprendizaje centrado en el estudiante: aquí la universidad considera que en el proceso formativo académico profesional integral los estudiantes tienen un rol activo y responsable, al tiempo que el docente actúa como mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El eje de la educación a lo largo de toda la vida, que propone que las dimensiones del desarrollo del alumno están acompañadas de oportunidades de aprendizaje en todo tiempo y escenario. “La educación universitaria potencia la capacidad de las personas para adquirir y generar nuevos saberes” (p. 31).

Un tercer eje es la formación integral basada en competencias, que está basada en competencias que propone la UNMSM y se desarrolla para responder a situaciones complejas. Entiende la competencia como la coordinación de destrezas, conocimientos y actitudes con miras a obtener una formación integral, que posibilite un desempeño profesional eficiente, adecuado, ético y con responsabilidad social. El eje de la ética postula que los proyectos educativos contienen una racionalidad ética, un “deber ser” o un ideal de “ser” y “quehacer”, que salen a relucir en los valores institucionales que unen a los miembros de una comunidad. “La mancomunidad ética se establece en la razón de existencia de toda institución educativa. San Marcos tiene como ideal ser una universidad éticamente ejemplar en su vida cotidiana” (p. 32).

El quinto eje de la investigación propone que en la sociedad de conocimiento la investigación es el fundamento del desarrollo sostenible y racional de toda sociedad (el cual abarca el desarrollo cultural, socioeconómico y ecológicamente sostenible de las personas, los grupos y los países). El sexto eje de la innovación educativa implica cambios en los currículos y en los métodos pedagógicos. Considera que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son instrumentos claves para favorecer la innovación educativa. Además, estima que la sociedad demanda a los investigadores propuestas innovadoras en respuesta a los problemas del mundo actual.

El eje de la responsabilidad social universitaria, según la propuesta de la UNMSM, implica que toda institución debe ser capaz de plantear alternativas de solución a los problemas de un país con la participación de la comunidad. Esta actividad debe estar orientada a los sectores vulnerables y es un compromiso que busca aportar al desarrollo humano y educativo. El eje de la interculturalidad valora la diversidad cultural y promueve una formación intercultural, teniendo como base la aceptación y el respeto de las diferencias. El eje de la transdisciplinariedad, se basa en la estructuración de diversos conocimientos que trascienden las disciplinas de una manera radical. Precisa que es necesario que “los conocimientos científicos se nutran y aporten una mirada global que no se reduzca a las disciplinas ni a sus campos, que vaya en la dirección de considerar el mundo en su unidad diversa” (p. 35). El eje de la cultura de calidad educativa

propone integrar la cultura institucional con la práctica de la Evaluación-Planeación-Acción en la gestión universitaria y se basa en las capacidades y el talento humano.

El Modelo Educativo San Marcos se ha sistematizado en diez componentes, en las que se advierte las tres dimensiones del enfoque por competencias (conocimientos, habilidades y actitudes). El currículo para la formación integral, que comprende el desarrollo de competencias para la formación integral; la calidad académica, que integra las tendencias educativas como innovación, humanismo, flexibilidad, pensamiento crítico, reflexivo y prospectivo.

Además, el perfil del egresado, que se enfoca en el desarrollo de competencias específicas como la aplicación de los conocimientos en la realidad, la capacidad de análisis, el trabajo en equipo, investigación, gestión del conocimiento y liderazgo; la docencia, que resalta la mediación para potenciar las capacidades de los estudiantes, acompañando al estudiante, investigando, promoviendo la solidaridad y la ética; la gestión del conocimiento y nuevas tecnologías de información y comunicación, que destaca el empleo en la educación de múltiples herramientas didácticas con el soporte de las tecnologías de información y comunicación.

Se incluye a la investigación formativa, que está orientada en incentivar el protagonismo del alumno en la construcción de su conocimiento, estimular el autoaprendizaje, desarrollar un conocimiento integral y crítico en el marco de una concepción innovadora del conocimiento como un proceso dinámico; la tutoría universitaria, que se concibe como una estrategia para fortalecer la educación holística de los estudiantes, así como un acompañamiento fundamental para desarrollar competencias y habilidades para solucionar conflictos, para estimular el autoconocimiento, la responsabilidad, el liderazgo, la reflexión y el pensamiento crítico.

El aprendizaje-servicio solidario, que es parte del eje transversal de responsabilidad social de la UNMSM e incluye el servicio a la sociedad como parte de la propuesta curricular. El aprendizaje es concebido como una actividad

capaz de contribuir a la construcción de una sociedad más justa y con un mayor nivel de convivencia. De esta forma, el aprendizaje-servicio solidario deviene en una estrategia de innovación curricular a la par que desarrolla en los estudiantes las habilidades para plantear soluciones a conflictos y problemas sociales.

El componente de la contextualización de la formación universitaria, implica que el estudiante sea capaz de identificar y prever todos los escenarios probables que se puedan presentar en su entorno, para responder de manera eficiente a los desafíos de la sociedad global. La contextualización de la formación universitaria rescata el aporte de Edgar Morin cuando señala la necesidad de construir el conocimiento articulando el contexto con la globalidad. Finalmente, la evaluación, que postula que tanto profesores como alumnos deben tener en cuenta los criterios de qué evaluar, cómo evaluar y con qué evaluar. En el criterio de qué evaluar considera medir las tres dimensiones de las competencias que son los conocimientos, las habilidades y las actitudes. Cómo evaluar implica escoger los procedimientos de valoración, como testeos y proyectos. Con qué evaluar, se refiere al uso de las herramientas de evaluación. Como pruebas objetivas, informes y rúbricas.

De todo lo mencionado, podemos concluir que el rendimiento académico universitario es una calificación producto de la evaluación de múltiples factores que se dan durante el proceso de formación de los alumnos en un periodo de tiempo conocido como semestre: en el caso de la presente tesis, los promedios finales de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM.

2.3.2.6.-El juego de rol y el rendimiento académico en la EAP de Comunicación Social de la UNMSM. Los juegos de rol son necesarios para que el alumno aspirante a ser un periodista de calidad pueda desempeñarse con efectividad y creatividad en la investigación de hechos de interés público. No hay otra manera, porque el periodista, como dice el archiconocido adagio de los viejos zorros del periodismo, el periodista (repetimos): “se hace en la calle”. Edo (2009) esboza una teoría apocalíptica respecto al futuro de los estilos y géneros periodísticos en un futuro no muy lejano ante el impacto de internet en la

transmisión de las noticias. Bajo esa perspectiva la técnica de la pirámide invertida sería obsoleta en un futuro donde los impresos desaparecerían para dar paso a los soportes digitales, puesto que prevalecería el hipertexto y los discursos serían solo un complemento breve de fotos y videos.

En este sentido no es ocioso recordar que fue Melville Stone, primer director periodístico de la agencia norteamericana de noticias Associated Press (AP) durante la guerra de Secesión de los Estados Unidos (1861-1865), quien desarrolló la técnica de la pirámide invertida, para transmitir las noticias de manera sintética y breve. Desde entonces, todos los impresos del mundo no dejan de emplearla. Si bien es cierto que la radio y la televisión tienen sus propios estilos de presentar sus informaciones, el fundamento de la técnica de la pirámide invertida permanece incólume. Esta técnica de investigación y valoración de la información, parafraseando a Mariátegui, es una creación heroica del periodismo.

Edo (2009) señala, incluso, que internet está “removiendo” el “trabajo de las redacciones y del periodista” (p. 73). Es evidente que esta frase es propia de alguien que no cuenta con la experiencia de los reporteros que todos los días cubren diversos aspectos del acontecer político, vecinal, policial económico, deportivo, etc. La experiencia reporteril diaria nos muestra que la producción de noticias no varía, en tanto labor investigativa y valorativa, así se trabaje en un medio escrito, radial, televisivo o para un portal de noticias. La esencia de la labor periodística es la misma, solo cambia el soporte tecnológico.

El supuesto de que internet cambiará la forma de trabajo reporteril constituye un perjuicio para la formación de los estudiantes de periodismo, pues banaliza peligrosamente la importancia de la investigación y la valoración de un hecho de interés público. Este supuesto incurre, además, en un grave error epistemológico, porque se confunde la producción de una noticia con el vehículo usado para su transmisión. El periodista no puede dejar de lado el dominio de las técnicas informativas, la investigación, el uso de las fuentes y la valoración de la información al trabajar para un medio de comunicación, ya sea un periódico impreso, radial, televisivo o portal noticioso. Del mismo modo, asumir el rol de periodista y la responsabilidad de serlo desde las aulas universitarias es de una

importancia capital para lograr una adecuada producción y transmisión de las noticias.

En ese sentido, recalcamos, que la formación del periodista debe centrarse en su capacidad para asumir su rol como futuro profesional, cuya principal función es contar con una visión crítica permanente de los hechos de interés público que se suceden a diario. Van Dijk (1997) señala que esa visión crítica es necesaria para elaborar mensajes que cuenten con una objetividad propia del periodismo independiente de intereses políticos, económicos y de cualquier otra índole, ajenos al interés de la ciudadanía que apuesta por una correcta gestión por parte de quienes ejercen el poder de turno.

El método didáctico de los juegos de rol sumerge a los estudiantes de periodismo en el contexto social y le otorga una visión crítica tanto como el que ostenta un periodista en ejercicio. Esta forma de enseñanza tiene su origen en los mismos periódicos cuando no existían las escuelas de periodismo. En los periódicos, los jóvenes postulantes aprendían a producir las notas informativas bajo la supervisión del director y/o los editores de las publicaciones.

Un ejemplo conocido en el Perú de formación autodidáctica en el campo del periodismo es la del ensayista José Carlos Mariátegui. En Colombia tenemos al célebre periodista y escritor Gabriel García Márquez. Volviendo a nuestro país, es necesario recordar que la primera hornada de catedráticos de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM aprendieron a ser periodistas en las salas de redacción de los diarios capitalinos: Manuel Jesús Orbegozo, Jorge Hani Legunda, Juan Gargurevich, César Lévano, por mencionar a los más conocidos en el ámbito de la prensa escrita.

Estos periodistas y maestros sanmarquinos (varios de ellos fallecidos o retirados, pero siempre vivos en la memoria y en el fiel desempeño profesional de quienes fuimos sus discípulos) aplicaron en las aulas el método experiencial que los formó en los periódicos en los que laboraron y que es considerada por los pedagogos como un tipo de metodología activa eficaz para el aprendizaje de carreras que tienen una estrecha relación con los problemas sociales que corren

como guijarros y maderos que nuestra historia debe sortear para seguir bregando por una vida mejor.

- a. *Juegos de rol y visión crítica:*** El rol de un periodista es producir mensajes informativos que no pueden estar divorciados del análisis crítico de todo hecho de interés público (Van Dijk, 1997). En ese sentido, podríamos afirmar que un “periodista que no es crítico, no es periodista”. Existe una frase bien conocida, que ha sido atribuida sin confirmar al escritor George Orwell, pero también ilustra lo que todo periodista sabe perfectamente: “Una noticia es aquello que alguien no quiere que se publique. El resto son relaciones públicas”.

La visión crítica de todo verdadero periodista solo puede desarrollarse, como hemos visto en el presente trabajo de investigación, mediante una experiencia no contaminada con intereses subjetivos de tipo político o económico, sino como parte de una vivencia cotidiana. En ese sentido, el juego de rol le proporciona al alumno la posibilidad de sentirse un periodista libre de presiones de cualquier tipo. Le permite, también, desarrollar su visión crítica como marco de la producción de noticias plenas de objetividad. Lo contrario, como bien lo saben los viejos periodistas y los estudiosos de la comunicación social, es propaganda o relaciones públicas.

- b. *La visión crítica como dimensión actitudinal.*** En ese sentido, es obvio que los juegos de rol periodístico también pueden utilizar los nuevos soportes tecnológicos, como Facebook, Twitter y You Tube, para que los estudiantes puedan transmitir noticias en vivo y evaluar su desempeño con la orientación del profesor. Los portales periodísticos permiten, de otro lado, que los alumnos puedan evaluar si los mensajes que transmiten estos medios son confiables con la utilización del Análisis Crítico del Discurso (ACD) propuesto por Van Dijk (1997). En este caso, los estudiantes utilizan como fuentes a estos medios para producir noticias con una visión propia.

El profesor tiene la misión de orientar a los alumnos en la actividad inicial que supone el ACD para obtener los datos reales que sirvan como insumo de la producción de las noticias por parte de los alumnos. El ACD los juegos de rol

obliga al estudiante a desarrollar un juicio crítico en base a una lectura atenta de las editoriales de posiciones políticas e ideológicas distintas, si es que no contrapuestas, como El Comercio y La República, por citar un ejemplo. Van Dijk (1991) señala que el punto de vista del periodista juega un papel importante en la producción de una noticia, pues esta no solo es escribir un texto periodístico en base a las declaraciones, las entrevistas, las reuniones, las conferencias de prensa, los debates parlamentarios, los juicios en los tribunales, etc. Por su parte, Kapuscinski (2002), concluye que una cualidad del buen periodista es tener sintonía con los demás.

Creo que para ejercer el periodismo, ante todo, hay que ser un buen hombre o una buena mujer: buenos seres humanos. Las malas personas no pueden ser buenos periodistas. Si se es una buena persona, se puede intentar comprender a los demás, sus intenciones, su fe, sus intereses, sus dificultades, sus tragedias. Y convertirse, inmediatamente desde el primer momento, en parte de su destino. Es una cualidad que en psicología se denomina “empatía”. Mediante la empatía se puede comprender el carácter del propio interlocutor y compartir de forma natural y sincera el destino y los problemas de los demás (...).

El verdadero periodismo es intencional, a saber: aquel que fija un objetivo y que intenta provocar algún tipo de cambio. No hay otro periodismo posible. Hablo, obviamente, del buen periodismo. Si leéis los escritos de los mejores periodistas-las obras de Mark Twain, de Ernest Hemingway, de Gabriel García Márquez-comprobaréis que se trata siempre de periodismo intencional. Están luchando por algo. Narran para alcanzar, para obtener algo. (pp. 38-39).

- c. ***La valoración periodística como dimensión conceptual:*** Van Dijk (1990) señala que los valores periodísticos reflejan los valores económicos, sociales e ideológicos de la sociedad dominada por grupos de poder, que buscan vender sus productos y perennizar el encubrimiento de hechos perpetrados por las élites que a la larga siempre perjudican a la ciudadanía. La consciencia de esta situación en la producción de las noticias permite que los alumnos asuman su papel como periodistas con responsabilidad, para no caer en la banalidad de convertir las

noticias en un espectáculo vendible dejando de lado u ocultando los principales problemas que aquejan a la ciudadanía.

Solo de esta manera, el alumno verá potenciada su percepción de los hechos de interés público y su capacidad de investigación en beneficio de la sociedad. Con esta actitud el estudiante tendrá una crítica para producir noticias de manera óptima al tiempo que influirá de manera positiva en su rendimiento académico. Van Dijk (1990) reconoce, además, la necesidad de emplear ciertos criterios de valoración periodística para reconocer si un hecho es una noticia en un determinado contexto social. Estos criterios, conocidos por la mayoría de los periodistas como la novedad, la actualidad, la relevancia, la proximidad, entre otros, solo pueden aprenderlos por los alumnos si asumen su rol de periodistas.

d. Los juegos de rol y la dimensión procedimental: El método didáctico de los juegos de rol puede potenciarse con la publicación de los mensajes periodísticos en blogs, páginas de Facebook y canales de YouTube, puesto que estos soportes cuentan con la ventaja de contar con una poderosa herramienta conocida como hipertexto. Uno de los portales periodísticos más importantes en la actualidad es IDL-Reporteros por destapar el caso de “Los cuellos blancos del puerto” con la publicación de audios que comprometen a jueces en los presuntos delitos de criminalidad organizada, tráfico de influencias, cohecho pasivo propio y otros ilícitos en agravio del Estado, según la investigación fiscal. La labor de IDL-Reporteros es un ejemplo de como un portal periodístico puede tener éxito en el campo de la investigación periodística, tanto como lo puede tener un diario impreso, una radio o un programa dominical. El método de investigación periodística es el mismo en todos los casos, si bien es cierto que la forma de presentación de los mensajes cambia de acuerdo al soporte tecnológico.

El director de IDL-Reporteros, Gustavo Gorriti, es un reconocido periodista que se inició como investigador en la revista *Caretas* de la mano de su fallecido fundador y director Enrique Zileri. Fruto de su labor como investigador en dicho semanario, Gorriti ha publicado libros importantes como “Sendero” y “Calavera en negro”. Es evidente que su visión crítica respecto a la corrupción en la política peruana es propia de la función de todo periodista que se precie como tal.

e. Los juegos de rol y la dinámica de los medios de comunicación. La actividad periodística que consiste en la producción de noticias no desaparecerá nunca puesto que responde a la necesidad de información veraz en un mundo globalizado, a pesar de que la sociedad actual se caracteriza por tener intereses fragmentados. Los juegos de rol juegan un papel importante ante el desarrollo de los vehículos a través de los cuales se transmiten todo de tipo de información. La labor periodística de investigar, obtener información, cultivar las fuentes y valorar la información es la misma para producir noticias a través de la televisión, la radio, los diarios, las revistas y los portales web.

¿Todo esto significa que el término “comunicación masiva” ya no tiene ningún significado? En primer lugar la definición del término todavía funciona. Las grandes empresas aún utilizan máquinas para transmitir mensajes dirigidos a una vasta colectividad, heterogénea y dispersa; tan amplia (cualquier programa de televisión puede llegar a millones de hogares), heterogénea y dispersa como para ser parte de la comunicación masiva. (Dominick, 2001, pp. 26-27).

Dominick (2001) utiliza el término simbiosis de los medios de comunicación masiva para definir a la asociación de dos o más medios de comunicación para beneficio mutuo. En este punto, no podemos dejar de mencionar la simbiosis mediática que los diarios locales como La República y El Comercio mantienen con sus respectivos portales periodísticos, por no mencionar a las televisoras y radios que hacen lo mismo. “Es obvio que aunque el contenido de los medios se ha vuelto más especializado, aún existe la capacidad de llegar a un público masivo” (Dominick, 2001, pp.26-27).

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

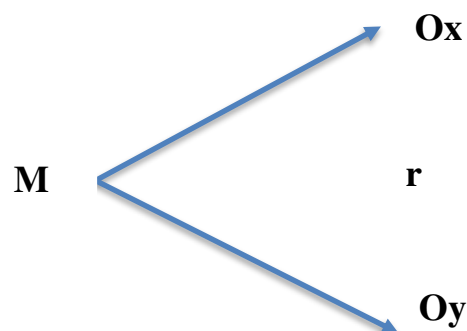
3.1. Tipo de investigación

La investigación en lo funcional es de tipo descriptivo correlacional, porque se va encontrar la relación entre las variables Juego de Rol y Rendimiento Académico. Y es descriptiva porque permitió describir las características de las variables.

3.2. Diseño de investigación

El diseño adecuado para esta investigación es de tipo no experimental correlacional, cuantitativo y de corte transversal. Es transversal porque la recolección de los datos se realizó en un solo momento y en un tiempo único. El diagrama de diseño planteado lo podemos representar por letras, donde:

El esquema a usar es:



Dónde:

M: es la muestra de la investigación

Ox: Observación de la variable 1

Oy: Observación de la variable 2

r: Relación

3.3. Población y muestra

La población de estudio está conformada por 65 estudiantes de la especialidad de Periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM del octavo y décimo ciclo matriculados en el semestre académico 2017-II. La muestra está conformada por toda la población debido a que es pequeña, pues se encuentra constituida por 65 alumnos. La unidad está conformada por un estudiante de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

3.4. Técnicas de instrumentos de recolección de datos

Para la presente investigación se aplica la técnica de la encuesta y el instrumento es el cuestionario estructurado en base a la escala Likert. Además, se analiza las actas de los promedios finales de los alumnos de la especialidad de Periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM, ciclo 2017-II. La técnica de la encuesta sirvió para conocer la opinión de los estudiantes respecto al uso de los métodos didácticos de los juegos de rol en los cursos de la especialidad de periodismo. Para esta técnica se elaboró un cuestionario de 20 ítems para la variable 1. La técnica del análisis documental consistió en el estudio minucioso del promedio final del acta correspondiente al ciclo 2017-II para la variable 2. En ambos casos, los instrumentos han sido validados por el juicio de expertos y el coeficiente alfa de Cronbach.

3.5.-Confiability de los instrumentos de medición

3.5.1.-Test Juegos de Rol para Universitarios

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Estimado alumno, a continuación, tiene un cuestionario para obtener información valiosa. Instrucciones: Para cada pregunta le pedimos que evalúe y marque una de las opciones que se presentan en la siguiente encuesta.

Valoración: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5)

ENCUESTA						
N	MÉTODO DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS DE ROL	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
Rol del profesor						
1	¿Se siente, usted, satisfecho con su participación en identificar problemas periodísticos?					
2	¿Su profesor explica cómo se trabaja en un periódico?					
3	¿Está conforme con las recomendaciones del profesor en la elección de las tareas?					
4	¿El docente orienta adecuadamente cuando es necesario replantear las tareas?					
5	¿Se siente en confianza cuando expone sus ideas ante el profesor?					
Selección de los participantes						
6	¿Se identifica con la profesión de periodista?					
7	¿Se siente libre de elegir la pertenencia a un grupo en la clase?					
8	¿El docente logra que los estudiantes elijan adecuadamente a los líderes grupales?					
9	¿Consulta con el profesor sobre las medidas a tomar con los alumnos que no participan en las tareas?					
10	¿Cree que es necesario el arbitrio del profesor en la elección de los roles?					
Reglas de juego						
11	¿El profesor explica las técnicas de redacción periodística?					
12	¿Se pone de acuerdo con el profesor para establecer las pautas adecuadas de conducta en clase?					
13	¿El docente orienta sobre la pertinencia el uso de los apuntes y grabadoras en la cobertura noticiosa?					
14	¿Coordina con el docente para elaborar su agenda periodística?					
15	¿Con qué frecuencia presenta los avances de su informe periodístico?					
Actuación y evaluación						
16	¿Evalúas con el profesor la importancia de los datos que obtienes?					
17	¿Revisas con el docente el grado de veracidad de los datos obtenidos?					
18	¿Dialogas con el profesor sobre la adecuada aplicación de las cuatro "c" fundamentales (corrección, claridad, concisión y captación) en la redacción de tus informes?					
19	¿Analizas con el profesor tu estilo periodístico?					
20	¿El docente brinda sugerencias para mejorar tu labor periodística?					

3.5.1.1.-Ficha técnica:

- **Cuestionario para medir la variable Juegos de rol**
- **Autor:** Llamil Fidel Vásquez Valencia
- **Ámbito:** El cuestionario puede aplicarse a estudiantes de nivel superior.
- **Duración:** 30 minutos.
- **Ítems:** 20 ítems distribuidos en cuatro dimensiones.
- **Dimensiones:** Rol del Profesor, Selección de Participantes, Reglas de Juego, y Actuación y Evaluación.
- **Sistema de Calificación:** Likert.
- **Validez y confiabilidad:** Para la validez se sometió el instrumento al juicio de tres expertas y para la confiabilidad se aplicó el alfa de Cronbach.

3.5.1.2.-Descripción de la prueba: El cuestionario está constituido por 20 ítems que brinda información acerca del uso de los juegos de rol usado por el profesor con la participación de los alumnos mediante la aplicación de cuatro dimensiones. Se realizó una distribución homogénea de cinco ítems por cada dimensión para la elaboración de la prueba.

Calificación: Las respuestas se califican de acuerdo a la siguiente escala de valoración y el índice correspondiente:

Tabla 1: Escala de valoración e índices

VALORACIÓN	ÍNDICE
Nunca	1
Casi nunca	2
A veces	3
Casi siempre	4
Siempre	5

3.5.1.3.-Confiabilidad del constructo: Según Hernández-Sampieri, R. et al. (2014), la confiabilidad, de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales. El autor menciona, como ejemplo, que si se midiera la temperatura ambiental con un termómetro y éste indicara que hay 22°C, y luego se consultara otras dos veces con unos minutos de intervalo y el instrumento señalara 5°C y 40°C, éste no sería confiable, ya que “su aplicación repetida produce resultados distintos” (p. 200).

A continuación, se presentan los resultados del análisis de confiabilidad del test sobre Juegos de Rol elaborado como instrumento de medición para la presente investigación. Para ello, se realizó una muestra piloto y se aplicó el coeficiente de consistencia interna alfa de Cronbach (α) al cuestionario que se basa en una escala Likert, para conocer el grado de conformidad de los encuestados hacia los Juegos de Rol. En el análisis de consistencia interna alfa de Cronbach se determinó que existe un nivel de confiabilidad excelente sobre el instrumento de evaluación.

Coefficiente alfa de Cronbach:

$$\alpha = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n \sigma_{x_i}^2}{\sigma_x^2} \right]$$

Donde:

n, k: N° de ítems

σ_x^2 , **S²:** Varianza

P: Proporción de la característica de interés

Tabla 2: Análisis de confiabilidad-Juegos de rol

	Ítems	Alfa de Cronbach
Test sobre Juegos de Rol	20	0,993

3.5.2.-Instrumento para medir el Rendimiento Académico. Para medir la variable rendimiento académico se recurrió a las actas de fin de año que fueron proporcionadas por la secretaría académica de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM. El documento es un informe de los promedios finales de los alumnos de la escuela profesional de Comunicación Social de la especialidad de Periodismo en el ciclo 2017-II. En este caso se utilizó la técnica del análisis documental para extraer ideas relevantes en base a las calificaciones de los estudiantes.

3.6. Validez de los instrumentos de recolección de datos

Hernández-Sampieri, R. et al. (2014) con respecto a la validez dice que “se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir. Por ejemplo, un instrumento válido para medir la inteligencia debe medir la inteligencia y no la memoria” (p. 200). Para determinar la validez del instrumento de evaluación del método de los juegos de rol, se sometió el cuestionario a una evaluación ante tres docentes universitarias de reconocida trayectoria en el campo de la investigación educativa y comunicacional.

Entre estas tres expertas se contó con el valioso concurso de una investigadora y docente graduada en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, licenciada y magíster en la especialidad de Periodismo, que ostenta el cargo de directora de la Escuela Académica de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional Federico Villareal. Los jueces que validaron la prueba son los siguientes: Mg. Luz Marina Orellana Marcial, Mg. Yuri Vanessa Conde Beltrán y Mg. Jéssica Chávez Murga.

Las tres expertas validaron el instrumento al determinar la existencia de una estrecha relación entre los criterios y objetivos del estudio y los ítems constitutivos del instrumento de recopilación de datos respecto a los juegos de rol

empleados en la carrera de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM. Las expertas realizaron observaciones respecto a la pertinencia de algunos ítems, los cuales sirvieron para perfeccionar el instrumento de medición y establecer su validez de contenido.

La fórmula para hallar la validez de contenido mediante el coeficiente de validez de contenido V de Aiken es:

$$V = \frac{S}{(n(c - 1))}$$

Donde:

S: Sumatoria de si

Si: valor asignado por el experto i

N: número de expertos

C: número de valores en la escala de valoración

Tabla 3: *Análisis estadístico de las opiniones de los expertos*

N°	A	B	C	Suma	Coeficiente V	Descriptivo
p1	1	1	1	3	1	Valido
p2	1	1	1	3	1	Valido
p3	1	0	1	2	0.667	Valido
p4	1	1	1	3	1	Valido
p5	1	1	1	3	1	Valido
p6	1	1	1	3	1	Valido
p7	0	0	1	1	0.333	No valido

En el análisis se observa que los 6 primeros ítems presentan un fuerte acuerdo y el 7 no resulta válido, pero en general es posible dar evidencias objetivas de

validez de contenido.

Tabla 4: Modelo para valorar en niveles de validez estandarizado

NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS EXPERTOS	VALIDACIÓN
MG. LUZ MARINA ORELLANA MARCIAL	71.42%
MG. YURI VANESSA CONDE BELTRÁN	100.00%
MG. JÉSSICA CHÁVEZ MURGA	85.71%
PROMEDIO	85.71%

Fuente: Fichas de validación. Cabanillas A., Gualberto (2004).

Al comparar los resultados de la validación con el nivel de validez, observamos:

Tabla 5: Escala de valoración

VALORES	NIVELES DE VALIDEZ
91-100	EXCELENTE
81-90	MUY BUENO
71-80	BUENO
61-70	REGULAR
51-60	EFICIENTE

Fuente: Escala de valoración. Cabanillas A. Gualberto (2004).

Los expertos validaron los instrumentos en un intervalo de 81 a 90%, obteniendo un promedio equivalente al 85.71%. Este promedio contrastado con el cuadro de valoración nos ubica en el nivel de validez: Muy bueno. Esta validación permitió la aplicación del instrumento en la presente investigación. En

ese sentido, Hernández-Sampieri, R. et al. (2014) afirma que “la validez de contenido se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide” (p. 201).

3.7. Glosario de términos

- a. ***Método didáctico de los juegos de rol.*** Es un recurso didáctico perteneciente a la estrategia pedagógica conocida como metodología activa.
- b. ***Rendimiento académico.*** Es el desempeño logrado por el estudiante en un determinado periodo académico, el cual es medido cuantitativamente mediante las calificaciones.
- c. ***Periodismo.*** Es una profesión consistente en investigar hechos de interés público, con la finalidad de producir noticias a través de diversos medios de comunicación como los diarios y revistas impresos, la radio, la televisión e internet.
- d. ***Redacción periodística.*** Es un tipo de texto que se basa en pautas conocidas como estilo periodístico y que se basan en hechos de interés público. Según Van Dijk, el texto periodístico no puede estar divorciado del contexto político-ideológico de una determinada sociedad.
- e. ***Pirámide invertida.*** Es una forma de escribir que es fuente de toda redacción periodística. Se denomina “pirámide invertida”, porque el

primer párrafo del texto periodístico contiene el resumen del hecho noticioso y en los demás párrafos se desmenuzan los detalles en un grado de mayor a menor importancia.

- f. ***Las cuatro “c” fundamentales.*** Se denomina así a la claridad, la corrección, la concisión y creatividad que debe tener todo texto periodístico.
- g. ***Géneros periodísticos.*** Son los tipos de escritura periodística que se usan de acuerdo al tipo de noticia que se quiere transmitir. Los principales géneros informativos son la nota simple, la crónica, el reportaje y la entrevista. Existen también los géneros informativos de opinión que son el editorial, la columna y la crítica periodística.
- h. ***Periodismo de internet.*** Es la producción y transmisión de noticias a través de portales web, blogs, Facebook, You Tube, Twitter y todo tipo de redes.
- i. ***Hipertexto periodístico.*** Es un tipo de texto periodístico que utiliza como plataforma el internet y permite modificar la escritura, enlazar y compartir información de diversas fuentes por medio de enlaces. El hipertexto no solo contiene enlaces a otros textos, sino también todo tipo de imágenes estáticas, fotografías y videos. El término fue acuñado por el filósofo norteamericano Ted Nelson alrededor de 1965.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.-Análisis, interpretación y discusión de los resultados

A continuación se presentan los resultados de la investigación a nivel descriptivo e inferencial para determinar la relación existente entre el método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

4.1.1. Resultados de la variable 1: Juego de rol

Tabla 6: *Juego de Rol*

	Frecuencia	Porcentaje
Nunca	6	9.2
Casi nunca	10	15.4
A veces	4	6.2
Casi siempre	30	46.2
Siempre	15	23.1
Total	65	100.0

Fuente: *Elaboración propia.*

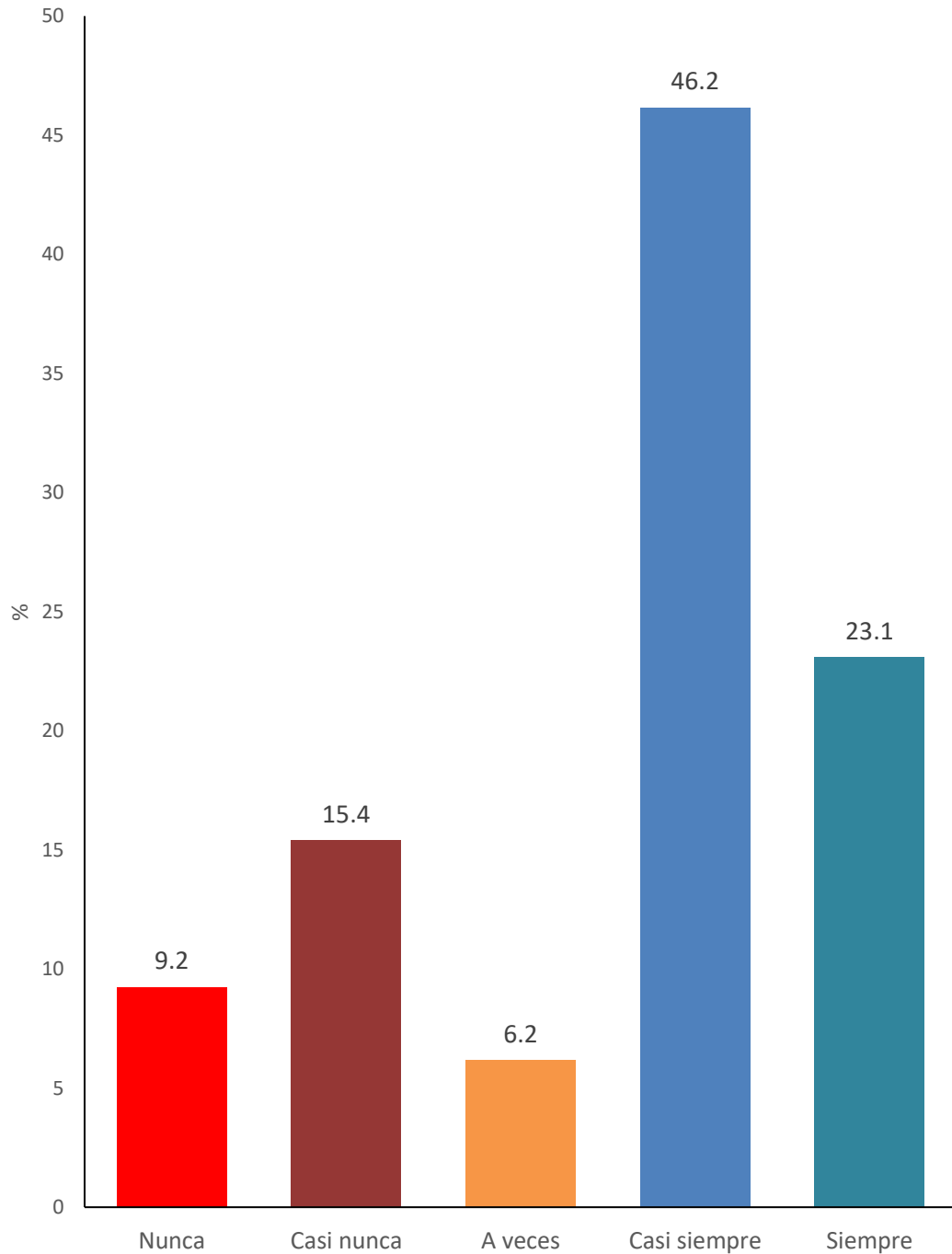


Figura 1. Juego de Rol

Se observa que el 46.2% de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM está de acuerdo en que el método didáctico de los juegos de rol es positivo para su aprendizaje, el 23.1% está muy acuerdo, el 6.2% se muestra indiferente, el 15.4% está en desacuerdo y el 9.2% está muy en desacuerdo.

4.1.2. Resultados de la variable 2: Rendimiento Académico.

Tabla 7: Rendimiento académico

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
			15.4	15.4
Deficiente	10	15.4		
			16.9	32.3
Regular	11	16.9		
			32.3	64.6
Bueno	21	32.3		
			32.3	96.9
Muy bueno	21	32.3		
			3.1	100.0
Excelente	2	3.1		
Total	65	100.0	100.0	

Fuente: Elaboración propia.

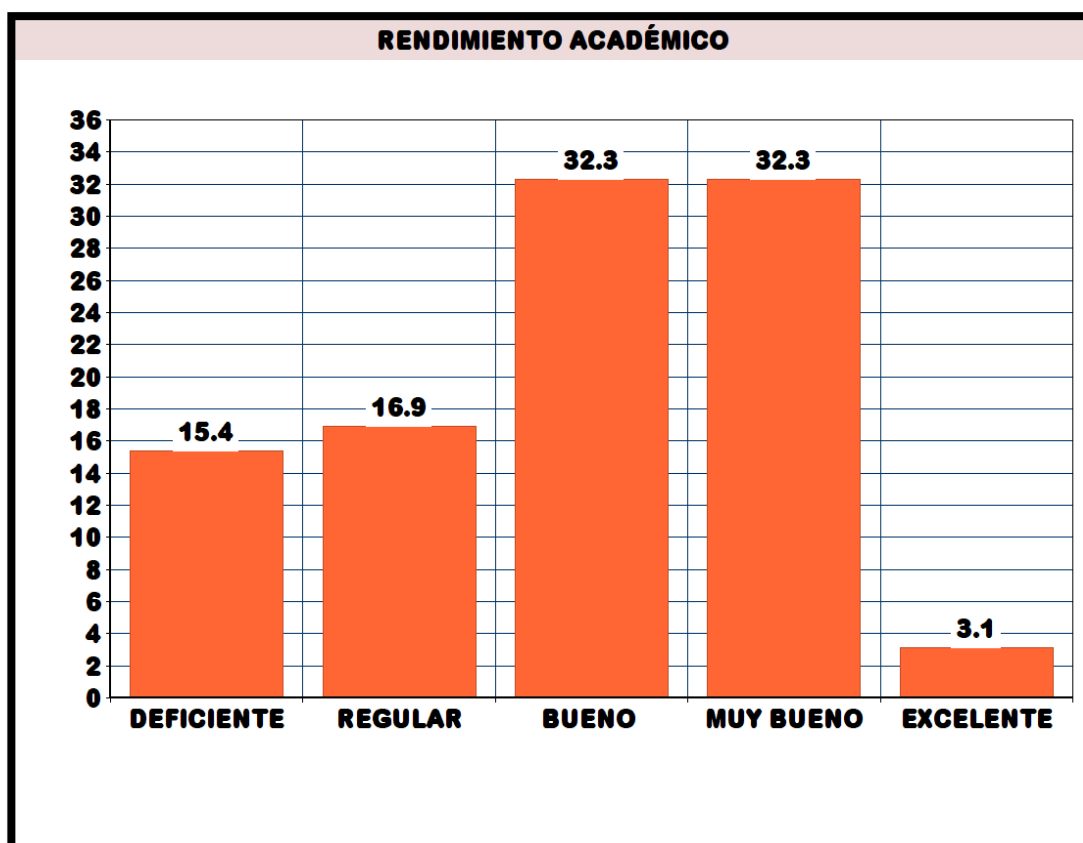


Figura 2.

El 3.1% de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II presentaron un rendimiento académico excelente, el 32.3% de los estudiantes presentó un rendimiento académico muy bueno, el 32.3% presentó un promedio final bueno, el 16.9% presentó un promedio regular, 15.4 % mostró un promedio deficiente o desaprobatorio.

4.2. Prueba de hipótesis

A continuación se presentan los resultados estadísticos de la presente investigación a nivel inferencial para el contraste de la hipótesis planteada en la investigación para dar un sustento estadístico concluyente de la confirmación de los

resultados. Se ha procedido a cumplir con el supuesto de la prueba para el uso adecuado de las técnicas estadísticas.

La prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov indica que los datos referentes al estudio no siguen una distribución normal como se ve en la siguiente tabla.

Tabla 8

		El método didáctico de los juegos de rol	Rendimiento académico
N		65	65
Parámetros normales	Media	70,2000	6559,3077
	D.S.	20,86954	7447,83585
Máximas diferencias extremas	Absoluta	0,281	0,292
	Positivo	0,098	0,292
	Negativo	-0,281	-0,189
Estadístico de prueba		0,281	0,292
Sig. asintótica (bilateral)		0,000	0,000

Nota: *P-valor <0.05 “Significativo”

Por estas razones, se opta por el uso de las pruebas estadísticas no paramétricas para realizar el análisis de las variables de estudio. Para realizar la prueba de hipótesis de la presente investigación se ha utilizado el coeficiente de correlación de Spearman al 95% de confianza, que suele emplearse en el análisis de información cuantitativa cuando los datos no presentan un comportamiento según la Distribución Normal o Gaussiana, Esta prueba estadística permite medir la correlación o asociación de dos variables y es aplicable cuando las mediciones se realizan al menos en un escala ordinal, aprovechando la clasificación por rangos. (Gamarra et al., 2015)

El Coeficiente de Correlación de Spearman se rige por las reglas de la correlación simple de Pearson, que estudia el grado de relación lineal existentes entre dos variables. Toma valores entre -1 y +1. Un valor de +1 indica relación

lineal perfecta positiva, un valor de -1 indica relación lineal perfecta negativa y un valor de 0 indica relación lineal nula. (Gamarra et al., 2015).

Además, la significación bilateral es un valor que permite decidir la aceptación o no de la hipótesis nula. Viene a ser la significación muestral de la hipótesis nula y se denota con el valor p .

Esta prueba estadística de Spearman, asume las siguientes hipótesis estadísticas:

Ho: Las unidades de una variable no se relacionan con las unidades de la otra.

Ha: Las unidades de una variable se relacionan con las unidades de la otra.

Regla de decisión:

Si $p \geq \alpha$, se acepta la hipótesis nula

Si $p \leq \alpha$, se rechaza la hipótesis nula

El α de contraste es igual a 0,005

4.2.1. Análisis estadístico inferencial de la hipótesis general

Ha: Existe relación significativa entre el **método didáctico de los juegos de rol** y el **rendimiento académico** de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

Ho: No existe relación entre el **método didáctico de los juegos de rol** y el **rendimiento académico** de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

Análisis de correlación:

Se definen las siguientes variables:

Variable 1: *Método didáctico de los juegos de rol*

Variable 2: *Rendimiento académico*

Tabla 9: Correlaciones

	Juegos de rol	Rendimiento académico
Juego de rol	1	0,633**
Correlación de Spearman		0,000
Sig. (bilateral)	65	65
N		
Rendimiento Académico	0,633**	1
Correlación de Spearman	0,000	
Sig. (bilateral)	65	65
N		

Se encontró una correlación estadísticamente significativa, dado que el valor de la significación bilateral (*valor de p*) es igual a 0,000 ($P = 0.000 < 0.05$, $r=0.633$), por lo que existe evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula (H_0) y se concluye que existe una correlación directa y significativa entre el método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico. Además, la correlación es directa y positiva, porque alcanza un nivel de 0.633.

4.2.1.1. Hipótesis específica 1

H1: Existe relación entre el rol del profesor y el rendimiento académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

H0: No existe relación entre el rol del profesor y el rendimiento académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

Regla teórica para la toma de decisión: Si el valor de $p \geq 0,005$, se acepta la hipótesis nula (H_0). Si el valor de $p \leq 0,005$, se acepta la hipótesis alternativa (H_a). El α de contraste es igual a 0,005.

Estadística de contraste de hipótesis: La contrastación de hipótesis utilizó la correlación de Spearman entre la dimensión del rol del profesor y la variable rendimiento académico.

Tabla 10: Matriz de correlación entre el rol del profesor y el rendimiento académico

Correlaciones	Rol del profesor	Rendimiento académico
Rol del profesor		
Correlación de Spearman	1	0,524**
Sig. (bilateral)		0,000
N	65	65
Rendimiento Académico		
Correlación de Spearman	0,524**	1
Sig. (bilateral)	0,000	
N	65	65

Se encontró una correlación estadísticamente significativa, dado que el valor de la significación bilateral (*valor de p*) es igual a 0,000 ($P = 0.000 < 0.05$, $r=0.524$), por lo que existe evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula (H_0) y se concluye que existe una correlación directa y significativa entre la dimensión rol del profesor y el rendimiento académico. Además, la correlación es directa y positiva, porque alcanza un nivel de 0.524.

4.2.1.2. Hipótesis específica 2

a. Planteo de hipótesis:

Ha: Existe relación significativa entre la selección de los participantes en el juego de rol del profesor y el rendimiento académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

Ho: No existe relación significativa entre la selección de los participantes en el juego de rol del profesor y el rendimiento académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

b. Regla teórica para la toma de decisión: Si el valor de $p \geq 0,005$, se acepta la hipótesis nula (H_0). Si el valor de $p \leq 0,005$, se acepta la hipótesis alternativa (H_a). El α de contraste es igual a 0,005.

c. Estadística de contraste de hipótesis: La contrastación de hipótesis utilizó la correlación de Spearman entre la dimensión selección de los participantes en el juego de rol y el rendimiento académico.

Tabla 11: Correlaciones entre la selección de los participantes en el juego de rol y el rendimiento académico

	Selección de los participantes	Rendimiento académico
Selección de participantes Correlación Spearman	1	0,585**
Sig. (bilateral)		0,000
N	65	65
Rendimiento Académico Correlación de Spearman	0,585**	1
Sig. (bilateral)	0,000	
N	65	65

Se encontró una correlación estadísticamente significativa, dado que el valor de la significación bilateral (*valor de p*) es igual a 0,000 ($P = 0.000 < 0.05$, $r=0.585$), por lo que existe evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula (H_0) y se concluye que existe una correlación directa y significativa entre la dimensión selección de los participantes y el rendimiento académico. Además, la correlación es directa y positiva, porque alcanza un nivel de 0.585.

4.2.1.3. Hipótesis específica 3

a. Planteo de hipótesis:

Ha: Existe relación significativa entre las reglas de los juegos de rol y el rendimiento académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

Ho: No existe relación significativa entre las reglas de los juegos de rol y el rendimiento académico de los estudiantes de la especialidad de

periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

- b. Regla teórica para la toma de decisión:** Si el valor de $p \geq 0,005$, se acepta la hipótesis nula (H_0). Si el valor de $p \leq 0,005$, se acepta la hipótesis alternativa (H_a). El α de contraste es igual a 0,005.
- c. Estadística de contraste de hipótesis.** La contrastación de hipótesis utilizó la correlación de Spearman entre la dimensión las reglas de los juego de rol y la variable rendimiento académico.

Tabla 12. Matriz de correlación entre las reglas de los juegos de rol y el rendimiento académico

	Reglas de los juegos de rol	Rendimiento académico
Reglas de Juegos de rol	1	0,644**
Correlación de Spearman		
Sig. (bilateral)		0,000
N	65	65
Rendimiento Académico	0,644**	1
Correlación de Spearman		
Sig. (bilateral)	0,000	
N	65	65

Se encontró una correlación estadísticamente significativa, dado que el valor de la significación bilateral (*valor de p*) es igual a 0,000 ($P = 0.000 < 0.05$, $r=0.644$), por lo que existe evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula (H_0) y se concluye que existe una correlación directa y significativa entre la

dimensión selección de los participantes y el rendimiento académico. Además, la correlación es directa y positiva, porque alcanza un nivel de 0.644.

4.2.1.4. Hipótesis específica 4

a. Planteo de hipótesis

Ha: Existe relación significativa entre la actuación y evaluación en los juegos del rol del profesor y el rendimiento académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

Ho: No existe relación significativa entre la actuación y evaluación en los juegos del rol del profesor y el rendimiento académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

b. Regla teórica para la toma de decisión: Si el valor de $p \geq 0,005$, se acepta la hipótesis nula (H_0). Si el valor de $p \leq 0,005$, se acepta la hipótesis alternativa (H_a). El α de contraste es igual a 0,005.

c. Estadística de contraste de hipótesis. La contrastación de hipótesis utilizó la correlación de Spearman entre la dimensión actuación y evaluación y la variable rendimiento académico.

Tabla 13: Correlación entre la actuación y evaluación en los juegos de rol y el rendimiento académico

	Actuación y evaluación en los juegos de rol	Rendimiento académico
Actuación y evaluación		
Correlación de Spearman	1	0,642**
Sig.(bilateral)		0,000
N	65	65
Rendimiento Académico		
Correlación de Spearman	0,642**	1
Sig. (bilateral)	0,000	
N	65	65

Se encontró una correlación estadísticamente significativa, dado que el valor de la significación bilateral (*valor de p*) es igual a 0,000 ($P = 0.000 < 0.05$, $r=0.642$), por lo que existe evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula (H_0) y se concluye que existe una correlación directa y significativa entre la dimensión actuación y evaluación en los juegos rol y el rendimiento académico al 95% de confianza. Además, la correlación es directa y positiva, porque alcanza un nivel de 0.642.

4.3. Presentación de resultados

Los resultados de la investigación evidencian que el método didáctico de los juegos de rol tiene una relación directa y significativa ($r=0.633$) con el rendimiento académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM. Si bien es cierto que hay correlación entre las variables mencionadas, la correlación no es perfecta ($r=1$). En ese sentido, podemos afirmar que se puede mejorar la aplicación del método didáctico de los juegos de rol en la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM con el fin de incidir favorablemente en el rendimiento académico de los estudiantes y en su desarrollo como futuros profesionales del periodismo.

Amézquita y Moreno (2001, pp. 65-66) sostienen que para la construcción de un juego de rol educativo es necesario el análisis de contenido y semiótico de los conocimientos que se desean compartir con los estudiantes. En el caso de los juegos de rol en nuestro medio podemos observar qué es necesario una sistematización de las estrategias pedagógicas de los cursos de la especialidad de periodismo en aras de la mejora en la calidad educativa. Por su parte, Joyce y Weil (2009) afirman que el modelo de los juegos de rol es “sumamente versátil y aplicable a varios objetivos educacionales importantes” (p. 101). Afirman, además, que es un vehículo para desarrollar el contenido de las enseñanzas en la medida en que los estudiantes disfruten de la acción y la actuación.

De manera similar, se encontró una relación estadísticamente significativa de $r=-0.524$ en un nivel regular y directo entre el rol del profesor y el rendimiento académico al 95% de confianza. Este valor indica una correlación positiva entre el papel del papel del profesor en los juegos de rol periodístico y el rendimiento

académico de los estudiantes de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II. En este punto, Joyce y Weil (2009, p. 94) afirman que el profesor tiene la misión de presentar un problema social de interés público que debe captar el interés de los alumnos mediante un ejemplo de la vida cotidiana en la fase preparatoria de los juegos de rol con el fin de sensibilizar a los estudiantes con el tema y puedan exponer todas sus ideas, sentimientos y conductas con libertad.

En este caso, el docente puede usar como ejemplo, la reciente detección de una organización criminal dirigida por jueces corruptos dedicados al tráfico de influencias para favorecer a violadores y narcotraficantes. La actividad de estos sujetos conocidos policial y judicialmente como “Los Cuellos Blancos del Puerto” ha generado un escándalo e indignación en la ciudadanía gracias a la difusión de audios comprometedores por medios independientes como IDL-Reporteros.

Los mismos autores recomiendan que el docente y los alumnos pueden enfrascarse en la presentación de una serie de ejemplos del tema en cuestión en base a todo tipo de fuentes: desde las informaciones proporcionadas por los medios de comunicación hasta las de tipo personal. La finalidad es formular preguntas que promuevan la reflexión y la predicción del desenlace por parte de los estudiantes.

Asimismo, se encontró una relación estadísticamente significativa de $r = -0.585$ entre la **selección de los participantes** en el juego de rol y **el rendimiento académico** al 95% de confianza en la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II. Este resultado indica un nivel regular y directo de correlación entre la selección de participantes (identificación con los roles, elección de los líderes, sanción democrática de los infractores y arbitrio constante en clase) y el rendimiento académico de los alumnos de en la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

Joyce y Weil (2009) afirman que existen varios criterios para seleccionar a un alumno para un rol en especial y mencionan que los papeles pueden asignarse a los que parezcan tan involucrados en el problema que se identifican con un rol específico: “a los que manifiestan una actitud que necesita ser analizada y a quienes deben aprender a identificarse con el rol o ponerse en la posición de otra persona” (p. 96). En este caso, Flórez (1994) afirma que la enseñanza activa implica reconocer no solo las ideas y prejuicios de los alumnos sobre el tema de la clase, sino inclusive reconocer el nivel de pensamiento lógico que poseen “para propiciarle experiencias que promuevan sus habilidades de pensamiento en el campo de los fenómenos objeto de la ciencia particular de enseñanza” (p.246). Se trata de que el educador esboce las experiencias educativas pertinentes de modo que partiendo de lo que el alumno ya sabe y es capaz de operar cautive su curiosidad intelectual con un buen interrogante, y le suministre las señales apenas suficientes como acícate y orientación para que el alumno se lance por su cuenta propia a la aventura del pensamiento, hasta elevarse por encima sí mismo a la conquista de nuevos horizontes. (Flórez, 1994, p.246).

También se halló una relación estadísticamente significativa de $r=0.644$ entre **las reglas de los juegos de rol** y el **rendimiento académico** al 95% de confianza en la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II. Este valor indica un nivel directo de correlación entre **las reglas de los juegos de rol** (técnicas de redacción, pautas de conducta, uso de apuntes y grabadoras, elaboración de la agenda periodística y revisión de los avances) y **el rendimiento académico** de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

Las reglas en el método didáctico de los juegos de rol tienen que ver con los contenidos que se quieren transmitir. En ese caso, Amézquita y Moreno (2001) sostienen que el juego de rol es conducido por un director que en este caso es el docente que también participa del juego y que configura un orden a la actuación de los personajes, resuelve los conflictos entre los jugadores y conoce a fondo las reglas, la historia, el ambiente, el terreno y los personajes con el fin de dar

coherencia, equidad y diversión a los juegos de rol. “En ocasiones, el director es quien también diseña el ambiente y la historia” (p. 34).

En el caso de los cursos de la especialidad de periodismo son los profesores quienes organizan los contenidos conceptuales y explica las técnicas de redacción periodística, sistematiza las pautas de conducta con el consenso de los alumnos, orienta sobre la pertinencia del uso de los apuntes y las grabadoras de audio y video en las coberturas noticiosas y revisan los avances de los informes elaborados por los alumnos. De la misma manera, vela por la cohesión de los grupos.

Asimismo, se encontró una relación estadísticamente significativa de $r=0.642$ entre la **actuación y evaluación** en los juegos de rol y el **rendimiento académico** al 95% de confianza en la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II. Este valor indica un nivel moderado y directo de correlación entre la **actuación y evaluación** en los juegos de rol (evaluación de datos, verificación de datos, revisión de la redacción periodística, análisis de la creatividad estilística, y brindar las sugerencias para mejorar el desempeño periodístico) y el **rendimiento académico** de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.

La dimensión de actuación y evaluación es el producto del desempeño de los alumnos luego de asumir su rol de periodistas en relación con los hechos de interés público que tienen un impacto en la sociedad y son vigentes. Joyce y Weil (2009) afirman que es deber del docente configurar el análisis de los resultados de los juegos de rol, para que los alumnos puedan generalizar sobre la forma de abordar y solucionar situaciones problemáticas en el ejercicio del periodismo.

CONCLUSIONES

1. Los hallazgos de la investigación dan cuenta de la existencia de una relación directa y significativa entre el **método didáctico de los juegos de rol** y el **rendimiento académico** de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social en el periodo 2017-II.
2. Se evidencia una correlación significativa en un nivel directo entre el **rol del profesor** y el **rendimiento académico** de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social en el periodo 2017-II.
3. Se observó una correlación significativa en un nivel directo entre la **selección de los participantes en el juego de rol** y el **rendimiento académico** de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social en el periodo 2017-II.
4. Los resultados de la investigación demuestran la existencia de una correlación significativa en una relación directa entre **las reglas de los juegos de rol** y el **rendimiento académico** de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social en el periodo 2017-II.
5. Se encontró una correlación significativa y directa entre la **actuación y evaluación en los juegos de rol** y el **rendimiento académico** de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social en el periodo 2017-II.

RECOMENDACIONES

1. Que se afiancen más capacitaciones pedagógicas a los profesores de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM para sistematizar y evaluar la aplicación del método didáctico de los juegos de rol con el fin de incidir favorablemente en el rendimiento académico de los estudiantes y en su desarrollo como futuros profesionales del periodismo.
2. Que la plana docente se comprometa a realizar análisis y evaluaciones constantes de los juegos de rol periodísticos, para aumentar el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM.
3. Que la EAP de Comunicación Social organice conferencias a cargo de reconocidos periodistas de diversos medios, para inspirar y fortalecer la participación de los profesores y estudiantes en la elaboración conjunta de periódicos estudiantiles.
4. Fomentar entre profesores y estudiantes la organización de actividades extracurriculares como conferencias, seminarios y debates sobre el desarrollo de las técnicas informativas y la ética periodística.
5. Que los docentes y alumnos de la especialidad de periodismo realicen debates para establecer y actualizar los contenidos conceptuales (conocimientos teóricos del periodismo), procedimentales (comisiones

periodísticas) y actitudinales (pautas de conducta) de los cursos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Fuentes impresas:

- Álvarez, J. (2008). *Evaluar el aprendizaje en una enseñanza centrada en competencias*. En Gimeno, J. (Comp.). *Educación por competencias ¿qué hay de nuevo?* (pp. 206-233). Madrid, España: Morata.
- Álvaro, M. et al. (1990). *Hacia un modelo causal del rendimiento académico*. Madrid, España: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia.
- Amézquita, I. y Moreno, M. (2001). *La odisea liberadora de los juegos de rol*. Jalisco, México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Universidad Jesuita de Guadalajara.
- Adam B. (2005). *Bases del Psicodrama*. México: Editorial Pax México.
- Álvaro, J. L. et al. (1996) *Psicología social aplicada*. Madrid, España: McGraw-Hill/Interamericana de España S.A.
- Avolio de Cols, S. (1976). *Planeamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Marymar.
- Bally, G. (1958). *El juego como expresión de libertad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Baquero, R. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires, Argentina: Aique Grupo Editor.
- Birkenbihl, M. (2008). *Formación de formadores. Manual práctico para educadores y profesores, con 21 juegos de rol y estudio de casos*. Madrid, España: Ediciones Paraninfo-universidad.
- Bonin, W. F. (1991). *Diccionario de los grandes psicólogos*. México: Fondo de Cultura Económica.

- Bujan, K. et al. (2011). *La evaluación de competencias en la educación superior*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la U.
- Castejón, J. L. (2014). *Aprendizaje y rendimiento académico*. Alicante, España: Editorial Club Universitario.
- Davis, M. (1971). *Teoría del juego*. Madrid, España: Alianza Universidad.
- Dominick, J. (2001). *La dinámica de la comunicación masiva*. México, México D.F.: McGraw-Hill/Interamericana Editores.
- Edó, C. (2009). *Periodismo informativo e interpretativo. El impacto de Internet en la noticia, las fuentes y los géneros*. México, México D.F.: Alfaomega Grupo Editor S.A.
- Flórez, R. (1994). *Hacia una pedagogía del conocimiento*. Bogotá, Colombia: McGraw-Hill, Interamericana S.A.
- Friedman, J. W. (1991). *Teoría de juegos con aplicaciones a la economía*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Gamarra, G. (2008). *Estadística e investigación con aplicaciones de SPSS*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Gamson, W.A. (2000). *SIMSOC: Simulated Society, Participant's Manual* (5a ed.). New York, United States: Free Press.
- Heredia, Y. y Camacho, D. (2015). *Factores que afectan el desempeño académico*. México DF, México: Yolanda Heredia y Dulce Camacho editoras.
- Hernández, L. y Barraza, A. (2013). *Rendimiento académico y autoeficacia percibida*. México: Instituto Universitario Anglo Español.
- Hernández-Sampieri, R. et al. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). México: Mc Graw-Hill/Interamericana Editores, S.A. DE C.V.
- Joyce, B. y Weil, M. (2009). *Modelos de enseñanza* (3ª ed.). Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Kapuscinski, R. (2002). *Los cínicos no sirven para este oficio. Sobre el buen periodismo*. Barcelona, España: Anagrama.
- Marín, R. y Pérez, G. (1985). *Pedagogía social y sociología de la educación* (3ª ed.). Madrid, España: Editorial UNED.
- Marzano, R. y Pickering D. (2005). *Dimensiones del aprendizaje*. México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO).
- Montes, I. y Lerner, J. (2011). *Rendimiento académico de los estudiantes de pregrado de la Universidad EAFIT*. Colombia: Universidad EAFIT.

- Moreno, J.L. (1966). *Psicoterapia de grupo y psicodrama: introducción a la teórica y la praxis*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Moreno, T. (julio-diciembre, 2012). *La evaluación de competencias en educación*. Sinéctica, 39. Recuperado de http://www.sinectica.iteso.mx/index.php?cur=39&art=39_09
- Pacheco, Emilia. (2004). *Aprendiendo a enseñar, enseñando a aprender en la universidad*. Lima, Perú: Ediciones Realidad Visual.
- Pérez, A. (2007). *La naturaleza de las competencias básicas y sus aplicaciones pedagógicas*. Cuadernos de Educación de Cantabria, (1), 1-31.
- Quintana H. y Cámac S. (2007). *Corrientes pedagógicas contemporáneas*. Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Van Dijk, T. A. (1990). *La noticia como discurso*. España, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Van Dijk, T. A. (1997). *Racismo y análisis crítico de los medios*. España, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Valderrama, S. (2013). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica* (2ª ed). Lima, Perú: Editorial San Marcos.
- Winnicott, D. (1985). *Realidad y juego*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Gedisa.
- Saegesser, Francois (1991). *Los Juegos de simulación en la escuela*. Madrid, España: Visor.
- Shaw, M. E. (2013). *Dinámica de grupo* (6ª ed.). Barcelona, España: Editorial Herder.

2. Fuente digital:

- Universidad Nacional Mayor de San Marcos-Vicerrectorado académico. (2015). *Modelo educativo San Marcos*. Recuperado de http://viceacademico.unmsm.edu.pe/wp-content/uploads/2015/07/Modelo_Educativo_COMPLETO.pdf

3. Fuentes de tesis:

Albán, J. (2017). *Eficacia del programa preventivo y motivacional en el rendimiento académico, la motivación por los estudios, y el consumo de alcohol, en los estudiantes de la Escuela de Psicología de la Universidad Técnica de Babahoyo, Provincia de Los Ríos, Ecuador*

Camarena, C. (2017). *Estrategias de enseñanza virtual docente y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del curso Desempeño Universitario en la Universidad Científica del Sur, año 2015, Perú.*

Casanatán, R. (2017). *Efectos del Programa de Tutoría “Huellas”, en el desarrollo de la inteligencia emocional y en el rendimiento académico de los estudiantes del primer ciclo de Humanidades de la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima Metropolitana en el año 2014, Perú.*

Cáceres, N. J. (2012). *Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la Escuela Militar de Chorrillos. Lima, Perú.*

Camarena, C. (2017). *Estrategias de enseñanza virtual docente y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes del curso Desempeño Universitario en la Universidad Científica del Sur, año 2015, Perú.*

Forero, D, y Loaiza. (2013). *El juego de rol: una estrategia para el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado transición de un colegio privado de Bogotá, Colombia.*

Gaete-Quezada, R. (2011). *El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios de la Universidad de Antofagasta, Chile.*

Giraldo, Y. (2014). *Juegos de rol para mejorar la producción y comprensión oral en estudiantes de francés II, Colombia.*

Huanca, L. (2017). *Niveles de comprensión lectora y rendimiento académico en estudiantes de la especialidad de Enfermería Técnica del Instituto Superior Tecnológico Público Juan Velasco Alvarado en San Gabriel, distrito de Villa María del Triunfo-Lima 2014, Perú.*

Martínez, José (2009). Su tesis doctoral *Influencia del rol-playing en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería*, Universidad de Alicante. España.

Segura, Stella (2016). *Estrategias de aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes de la maestría del III semestre de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos 2015, Perú.*

Velásquez, M. (2017). *Habilidades cognitivas de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de la carrera profesional de Educación de la UNAMAD*, 2014, Perú.

Vera-Mostacero, N. (2007). *Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos del quinto grado de educación secundaria del colegio particular adventista José de San Martín de Trujillo*. Perú.

ANEXOS

- Matriz de consistencia
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de instrumentos
- Instrumentos de recolección de datos
- Fichas de validación

ANEXO: 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: EL MÉTODO DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS DE ROL Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ALUMNOS DE LA ESPECIALIDAD DE PERIODISMO DE LA EAP DE COMUNICACIÓN SOCIAL UNMSM EN EL PERIODO 2017-II.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>Problema general ¿Qué relación existe entre el método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social UNMSM en el periodo 2017-II?</p> <p>Problemas específicos 1. ¿Qué relación existe entre el rol del profesor y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II? 2. ¿Qué relación existe entre la selección de los participantes y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II? 3. ¿Qué relación existe entre las reglas de los juegos de rol y el rendimiento académico de los alumnos de la</p>	<p>Objetivo general Establecer la relación que existe entre el método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.</p> <p>Objetivos específicos 1. Establecer la relación que existe entre el rol del profesor y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II 2. Determinar la relación entre la selección de los participantes en el juego de roles y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II. 3. Establecer la relación que existe entre las reglas de los juegos de rol y el</p>	<p>Hipótesis genera Existe relación significativa entre el método didáctico de los juegos de rol y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.</p> <p>Hipótesis específicas 1. Existe relación significativa entre el rol del profesor y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II. 2. Existe relación significativa entre la selección de los participantes y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II. 3. Existe una relación significativa</p>	<p>VARIABLE 1 MÉTODO DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS DE ROL.</p> <p>VARIABLE 2 RENDIMIENTO ACADÉMICO.</p>

especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II? 4. ¿Qué relación existe entre la actuación y evaluación en los juegos del rol del profesor y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II?	rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II 4. Determinar la relación entre la actuación y evaluación en los juegos del rol del profesor y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.	entre las reglas de los juegos de rol y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II 4. Existe una relación significativa entre la actuación y evaluación en los juegos del rol y el rendimiento académico de los alumnos de la especialidad de periodismo de la EAP de Comunicación Social de la UNMSM en el periodo 2017-II.	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

DIMENSIONES/ INDICADORES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN	TÉCNICAS
1. Rol del profesor 2. Selección de participantes 3. Reglas de juego 4. Actuación y evaluación	Tipo de investigación: Descriptiva-correlacional Diseño de investigación No experimental descriptivo-correlacional de corte transversal	Población Estudiantes: 65 Muestra Estudiantes: 65	DE RECOLECCIÓN DE DATOS: Encuesta y el instrumento fue el cuestionario estructurado. SPSS 23, de Microsoft Office, Versión 2013. Para encontrar la relación y su significancia estadística se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman al 95% de confianza.

ANEXO: 2

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

VARIABLE 1: MÉTODO DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS DE ROL

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
MÉTODO DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS DE ROL	Rol del profesor	<ul style="list-style-type: none"> -Fomentar la participación del alumnado en la identificación de los problemas. -Reconocimiento del escenario periodístico - Elección de las tareas - Eventual replanteo de tareas - Crear un clima de confianza para la libre expresión.
	Selección de los participantes	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación con los roles - Conformación libre de grupos - Elección adecuada de líderes - Sanción consensuada de infractores - Arbitrio en la elección de roles.
	Reglas de juego	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de redacción - Pautas de conducta - Uso de apuntes y grabadoras - Elaboración de la agenda periodística - Reporte de avances
	Actuación y evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación de datos - Verificación de datos - Redacción periodística - Creatividad estilística - Sugerencia para mejoras

ANEXO: 3

MATRIZ DE INSTRUMENTO-VARIABLE INDEPENDIENTE: MÉTODO DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS DE ROL

DIMENSIONES	INDICADORES	100 %	PESO 20	ÍTEMES	INSTRUMENTO	VALORACIÓN
Rol del profesor	Fomentar el consenso en clases	25	1	¿Se siente, usted, satisfecho con su participación en la identificación de los problemas periodísticos?	Cuestionario de encuesta para alumnos	<ul style="list-style-type: none"> • Nunca (1) • Casi nunca (2) • A veces (3) • Casi siempre (4) • Siempre (5)
	Reconocimiento del escenario periodístico		1	¿Su profesor explica cómo se trabaja en un periódico?		
	Elección de las tareas		1	¿Está conforme con las recomendaciones del profesor en la elección de las tareas?		
	Eventual replanteo de tareas		1	¿El docente orienta adecuadamente cuando es necesario replantear las tareas?		
	Crear un clima de confianza		1	¿Se siente en confianza cuando expone sus ideas ante el profesor?		
Selección de los participantes	Identificación con los roles	25	1	¿Se identifica con la profesión de periodista?		
	Conformación libre de grupos		1	¿Se siente libre de elegir la pertenencia a un grupo en la clase?		
	Elección adecuada de líderes		1	¿El docente logra que los estudiantes elijan adecuadamente a los líderes grupales?		
	Sanción consensuada de infractores		1	¿Consulta con el profesor sobre las medidas a tomar con los alumnos que no participan en las tareas?		
	Arbitrio en la elección de roles		1	¿Cree que es necesario el arbitrio del profesor en la elección de los roles?		
Reglas de juego	Técnicas de redacción		1	¿El profesor explica las técnicas de redacción		

				periodística?		
	Pautas de conducta	25	1	¿Se pone de acuerdo con el profesor para establecer las pautas adecuadas de conducta en clase?		
	Uso de apuntes y grabadoras		1	¿El docente orienta sobre la pertinencia el uso de los apuntes y grabadoras en la cobertura noticiosa?		
	Elaboración de la agenda periodística		1	¿Coordina con el docente para elaborar su agenda periodística?		
	Reporte de los avances		1	¿Con qué frecuencia presenta avances de su informe?		
Actuación y evaluación	Evaluación de datos	25	1	¿Evalúas con tu profesor sobre la importancia de los datos que obtienes?		
	Verificación de datos		1	¿Revisas con tu profesor el grado de veracidad de los datos obtenidos?		
	Redacción periodística		1	¿Dialogas con tu profesor sobre la adecuada aplicación de las cuatro “c” fundamentales (corrección, claridad, concisión y captación) en la redacción de tu informe?		
	Creatividad estilística		1	¿Analizas con tu profesor tu estilo periodístico?		
	Sugerencias para mejoras		1	¿El profesor brinda sugerencias para mejorar tu labor periodística?		

ANEXO: 4

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Estimado alumno, a continuación tiene un cuestionario para obtener información valiosa. Instrucciones: Para cada pregunta le pedimos que evalúe y marque una de las opciones que se presentan en la siguiente encuesta.

Valoración: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5)

ENCUESTA						
N	MÉTODO DIDÁCTICO DE LOS JUEGOS DE ROL	VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
Rol del profesor						
1	¿Se siente, usted, satisfecho con su participación en identificar problemas periodísticos?					
2	¿Su profesor explica cómo se trabaja en un periódico?					
3	¿Está conforme con las recomendaciones del profesor en la elección de las tareas?					
4	¿El docente orienta adecuadamente cuando es necesario replantear las tareas?					
5	¿Se siente en confianza cuando expone sus ideas ante el profesor?					
Selección de los participantes						
6	¿Se identifica con la profesión de periodista?					
7	¿Se siente libre de elegir la pertenencia a un grupo en la clase?					
8	¿El docente logra que los estudiantes elijan adecuadamente a los líderes grupales?					
9	¿Consulta con el profesor sobre las medidas a tomar con los alumnos que no participan en las tareas?					
10	¿Cree que es necesario el arbitrio del profesor en la elección de los roles?					
Reglas de juego						
11	¿El profesor explica las técnicas de redacción periodística?					
12	¿Se pone de acuerdo con el profesor para establecer las pautas adecuadas de conducta en clase?					
13	¿El docente orienta sobre la pertinencia el uso de los apuntes y grabadoras en la cobertura noticiosa?					
14	¿Coordina con el docente para elaborar su agenda periodística?					
15	¿Con qué frecuencia presenta los avances de su informe periodístico?					
Actuación y evaluación						
16	¿Evalúas con el profesor la importancia de los datos que obtienes?					
17	¿Revisas con el docente el grado de veracidad de los datos obtenidos?					
18	¿Dialogas con el profesor sobre la adecuada aplicación de las cuatro “c” fundamentales (corrección, claridad, concisión y captación) en la redacción de tus informes?					
19	¿Analizas con el profesor tu estilo periodístico?					
20	¿El docente brinda sugerencias para mejorar tu labor periodística?					